HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

куп портокали и нито един лимон...

84 страници
+два плаката:
Unreal Tournament 3
Team Fortress 2

PC mania
www.pcmania.bg

брой 11 (115) ноември 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Heroes of Might and Magic V
Tribes of the East

[preview]
Warhammer Online
Age of Reckoning

Neverwinter Nights 2
Mask of the Betrayer

John Woo Presents:
Stranglehold

Spider-Man
Friend or Foe

GSM ИГРИ
- Real Football
- CSI: Miami
- Pop Superstar

ДЖАДЖИ
- Turbo-X Dominus
- Nokia 6110 Navigator
- Canyon CN-VS1 VoIP

ХАРДУЕР
- Intel чипсети „Серия 3“
- На лов за TFT монитори

КОНЗОЛИ
- Zelda: Phantom Hourglass
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012341 11>

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 11 (115) ноември 2007

18 Warhammer Online: Age of Reckoning

"...всичко, което трябва да направят с теб, е да залепят частите на тялото ти отново... в ада" - *Сальорът, Team Fortress 2*

04
Коментар
Жертви на хайпа

06
Класация
Какво играем през октомври?

08
Писма
Рубриката за читателски писма никога не е била по-жива арена на остри сблъсъци

10
Новини
Electronic Arts купиха две студия за $860 милиона! 10
Nokia за 25 хилки 66

12
Тема на броя
The Orange Box

16
Ексклузивно
Sacred 2: Fallen Angel

18
Превю
Warhammer Online: Age of Reckoning

20
Ревю
Fifa 08 20
Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East 24
Enemy Territory: Quake Wars 26
CSI: Hard Evidence 29
Company of Heroes: Opposing Fronts 30
Stranglehold 32
Death to Spies 35
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer 36
BMW M3 Challenge 38
Spider-Man: Friend or Foe 40
The Settlers: Rise of an Empire 42
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII 44
Blitzkrieg 2: Liberation 46

48
Модове
Red alert: A Path Beyond
Battlefield Pirates 2
San Vice
Battle Grounds 2

50
Ретро зона
Moon Patrol

52
Тактики
Guild Wars: Eye of the North

55
E-sport
България с бронз по FIFA 07 на Световното

58
GSM игри
Real Football 2008
CSI: Miami
Pop Superstar: Road to Celebrity

60
Конзоли
Folklore 60
Skate 61
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 62
Syphon Filter: Logan's Shadow 63
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction 64

68
Хардуер
Intel чипсети "Серия 3" - част 1 68
Конфигурации на месеца 71
На лов за: TFT монитори 74

72
Интернет
Web 2.0 - идеи и технологии

77
Джаджи
Turbo-X Dominus 77
Nokia 6110 Navigator 78
Canyon VoIP Conference Station 78
Logitech Cordless Desktop Wave 79
Olympus SP-550UZ 79

80
Софтуер
Best Free Soft 11/2007

82
Цели игри
BMW M3 Challenge
Lethal Judgment 4
Into the Eagle's Nest
Prytorian Defender
The Desolate Room

Георги Панайотов

Жертви на хайпа*

През изминалия месец, както винаги на есен, се случиха доста неща в гейминдустрията. Имаше тръпка около излизането на Orange Box, много критици вярваха, че фрашканият до козирката с игри пакет ще се окаже надгробният камък за Valve. Е, не познаха. Blizzard също не втрещиха никого, обявявайки завръщането на керърите и батълкрузърите (май уж нямало да ги има?) в StarCraft 2, въпреки че се чуха тихи изпищявания в знак на облекчение. На пръв поглед спокойствие... или затишие преди буря. Докато не се случи. Във всички по-големи градове започнаха да се образуват съвсем истински километрични опашки пред магазините за специализиран софтуер.

По улиците не се мяркаше почти никой, а ако човек се загледаше, щеше да забележи, че като в огромен мравуняк всички по-големи групички се стичаха в едни и същи посоки, където се заговаряха със себеподобни и най-накрая се вливаха в опашките. На 25, 26 и 27 септември 2007 година Америка, Европа и Япония бяха поразени от ударната вълна. Последва почти пълното изчезване на вида хомо геймикус сапиенс, или поне в реалната му среда. Защото на споменатите дати се появи третата част на фантастичния шутър Halo и напрежението се отприщи. Хиляди копия от играта се продаваха за секунди. След рекордните 1.7 милиона предварително поръчани бройки играта започна да чупи рекорд след рекорд. "N милиона продадени в Америка за първата седмица, числото не спира да расте", "Halo 3 троши рекорда по продажби в Европа, не спира да се огледа", "Halo 3 завладя Япония". Това бяха водещите новини не само по геймсайтовете, но във всяка една интернет и печатна медия. Още се чудя как папата не е анатемосал играта досега.

Като се теглеше чертата, изводът беше следният: Halo 3 се превръща в най-много и най-бързо продаващата се игра в световен мащаб (счупи рекорда дори в Австралия!). Последва и втора, доста интересна новина - Xbox360 реализира пет пъти по-големи печалби от главния си конкурент - PlayStation 3 и то не къде, а на собствената му територия, в Япония.

И докато всяка втора дума в разговора на произволна компания, чат стая или форум беше Halo 3, се случи нещо наистина неочаквано. Създателите на играта решиха да се откупят от Microsoft. Не че някой забеляза де, всички бяха прекалено заети да трошат поредния рекорд - този път "Най-много хора, логнали се в Xbox Live". Програмистите от Bungie (чете се и се транскрибира Бънджи, а не Бънги) решиха да поемат по свой път, след като направиха Halo това, което е, и да оставят франчайза в ръцете на Microsoft. По официални данни между двете компании е нямало конфликти. И все пак - доста нелогична постъпка при такива зашеметяващи пазарни резултати...

Официално бе оповестено и закриването на филмовия проект Halo – абсурдно, при положение че щеше да е един от най-гледаните филми, дори без да броим негеймърите, които щяха да цакат за билетче.

Всичко това е логично, ако е имало споразумение различията да не се оповестяват точно преди премиерата, за да не развалят умело поддържаната чрез рекламни трикове истерия, довела до всички описани рекорди. Halo не е лоша игра, дори напротив - Halo е много добра. Но 10 часа сингълплей + не съвсем перфектно мулти (Bungie все още го доизкусуряват)...? Каква е причината играта да продаде почти 5 милиона копия за 1 месец и хиляди хора да бъдат обхванати от купувателска треска? Точно така - хайпът, който се вдигна около Halo. Същата лудница се случи и около премиерата на World of WarCraft и всеки един от експанжъните му. Номерът е ти, геймърът, да преценяш сам за себе си какво точно ти харесва и какво искаш да консумираш. А не да се оставиш да те водят за носа, и да паднеш като поредната жертва на маркетинга и рекламата...

* истерия, предизвикана от рекламата и свръхочакванията.

FINISH THE FIGHT... 26/09/2007

HALO 3

Вземете специалните издания на конзолата XBOX 360, посветени на HALO 3 или legendary & collector's на дългоочакваната игра!

За тези, които игрите са сериозно занимание!

Имате възможност да се насладите най-пълно на феноменът HALO 3

Код	Описание	Цена
988049	HALO 3 - LEGENDARY EDITION (XBOX360)	229.00 лв.
988030	HALO 3 - LIMITED EDITION (XBOX360)	129.95 лв.
990043	XBOX 360 CONSOLE - SPECIAL HALO 3 LIMITED EDITION	859.00 лв.
1010352	XBOX 360 HALO 3 CONTROLLER - COVENANTS LIMITED EDITION	109.00 лв.
1010344	XBOX 360 HALO 3 CONTROLLER - SPARTANS LIMITED EDITION	109.00 лв.
990027	XBOX360 CONSOLE + HALO 3	829.00 лв.
1020420	XBOX360 HALO 3 FACEPLATE + SKIN	75.00 лв.

Само за XBOX 360

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕТЕ - ОКТОМВРИ 2007

new	1. BioShock	20.20%
▼	2. WoW	19.86%
▼	3. Counter-Strike	8.84%
–	4. WarCraft III	6.50%
▼	5. FIFA 07	6.19%
▼	6. StarCraft BroodWar	5.61%
–	7. GTA: San Andreas	3.96%
▲	8. Guild Wars	3.27%
new	9. Civilization 4: Beyond the Sword	3.13%
new	10. Heroes 5: Hammers of Fate	3.03%

Вълни на облекчение заливат редакционния етаж на PC Mania. Между бюрата на редакторите цъфти тревичка, а по десктопите на страньорите е учудващо чисто. За първи път от месеци никой не обвинява скромния ни екип в скрита агитация за World of WarCraft. Нещата са спокойни, училищната стачка е поставила всички геймъри, където им е мястото (пред монитора, къде другаде) и радостното жужене на вентилатора на захранването е отвяло далеч назад във времето онези жалки мрънкания и оплаквания. Новият шампион е достоен. Да, Bioshock е невероятна игра и подобно на WoW тя бележи културна революция във възприятието на игрите от страна на аудиторията. Културната революция е възможна благодарение на отличната работа на разработчиците, а Bioshock за пореден път доказва надплатформеността на качествения гейминг - това е едно от най-продаваните заглавия за Xbox. Честито геймъри, вие си имате нов култ! Чак ви завиждам леко... Встрани от оспорваната битка между първите двама се проведе съревнованието между останалите. Когато хвърлите едно око на резултата, вероятно ще се съгласите, че представянето на останалите кандидати може да се сравни с напъните на квартални състави по художествена самодейност да настигнат Metallica и Rolling Stones. Третият, четвъртият и петият са добри познати, а шестият си е направо кварталният пияница от най-посещавания геймърски бар на десетилетието. В това няма нищо лошо, дори е някакси изпълващо със спокойствие и увереност. Тя все пак се върти, ние все пак си играем, а животът минава на пета предавка, стиснал PSP в ръцете си. Може би най-положителното от проведената някак тихомълком реформа в класацията за най-играни игри е завръщането на добре забравени стари претенденти. Така Civilization 4 отново сгрява душите ви и краде нощите ви благодарение на актуалния си експанжън. San Andreas пак се включва в раздаването на картите, все едно никога не е бил отритван от твърдите ви дискове. Една конспиративна теория гласи, че по-старите заглавия (отпреди две-три години) изживяват втора младост напоследък заради зачестилите миграции от PC към лаптоп. А лаптопите, както е известно, често са скопени в графично отношение и копнеят най-вече за стари игри. Коленете ми се разтреперват при мисълта каква изненада ще ни поднесе следващият месец - дали отново ще имаме първенец, дали вятърът на промяната ще задържи повея си. Остава ни надеждата, че може би всичко ще стане по-хубаво наистина. Или ще се върнем в обичайния циклеж на ежедневието. Кварталният пияница е симпатяга - той винаги е там, дори да не ислаш. Част от пейзажа, необходима за гарантирането на прогреса.

Откога четете PC Mania?

През този месец ви попитахме откога четете PC Mania. Вълнуващо е за нас да проведем кратка анкета за аудиторията, колкото и непредставителна да е извадката от едно гласуване в интернет сайт. Факт е, че читателите на списанието са лоялни. Така повече от половината анкетирани признават, че следят списанието от години и редовно гласуват "за" него. Дори по-вълнуващи са онези близо 20% от хората, които сме привлекли за наши читатели през последните две години - време на нови, значителни промени в списанието, довели до неговия редизайн, освежаване и превръщане в истинска европейска медия. А може би просто това са необходимите 20% нови читатели, защото времето тече, всичко се променя и от юношите бледни са станали лайфстайл пишлигарници. Няма лошо. Ние харесваме прогреса и постоянното движение. Защото без флуктуация няма инфлация. Но това е друга тема.
Съвсем същата тема е посещението ви през следващия месец на www.pcmania.bg. Гласувайте и няма да съжалявате. Каузата е истинска, а удоволствието - гарантирано.

ОТКОГА ЧЕТЕТЕ PC MANIA?

От няколко години	56.09%
Не чета, просто си гласувам	13.80%
От първия брой	11.17%
От две години	9.79%
От една година	8.16%
От последния брой	1.00%

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

DDR 3 Memory Support

DirectX 10 Shader Model 4.0

HDCP Ready

DDR 3 показва много агресивност

Осигурява живи и детайлни картини

Защитава цифровото съдържание

GeForce 8800GTS

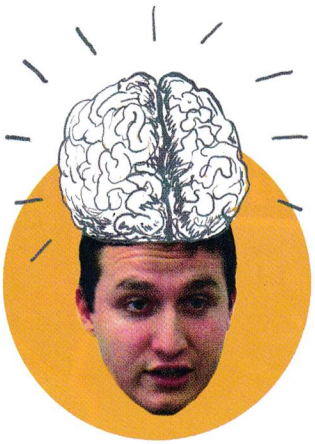
XpertVision

GeForce 8500GT Sonic

GeForce 8600GT Sonic

computers ARGUS

Аргус Компютри ЕООД
ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg



Здравейте, уважаеми!

Рубриката за читателски писма никога не е била по-жива арена на остри сблъсъци и една особена приповдигнатост, която носи у себе си част от духа на времето – революция плюс още нещо. И дори когато историята се повтаря (вечният спор дали новата FIFA е нова игра или нов ъпдейт), земята продължава да се върти, а слънцето отново изгрява. Оставям ви да се насладите на тазмесечните избраници как гастролират по любимите ви страници – арената е подготвена за двубой. Елате и вие.

Сашо Бойчев

Не мога повече да живея така

Здравейте, приятели.
Искам да изразя "възхищението" си от новата и "революционна" ФИФА 08. На първо място поставям Еволюцията - всички козметични промени. Повечето лица на играчите са все така различни от реалните. Масата бутонки въобще не приличат на такива, а по-скоро на детски обувки. Има и нещо доста странно в екипа на Ливърпул - в реалността не е толкова тъмен, но учудващото е, че преди приятелски мач например, когато се избира с кой екип да се играе, на фланелките го няма логото на Карлсберг.
Но да продължим с Революцията. Новите режими на игра са добри на замисъл, но доста често са и доста изнервящи, защото трудно можеш да се разбереш с машина. Третият проблем, който ще засегна, е Гаврата, която си правят ЕА с геймърите. За "невероятната" цена от около 70 лв., освен всичко изброено, българският геймър получава бонус: пълен набор от най-различни и странни бъгове, "изключителна" публика, приличаща на миришещи листчета от близкото минало, 4 контроли преди всеки сезон и най-приятната изненада - козметично променена ФИФА 07. Така всеки, който иска ФИФА 08, получава две игри на цената на една - е т'ва ако не си е оферта? Аз лично не бих си я купил, макар че съм фен на поредицата. Вярно е, че я свалих съвсем безплатно, но след като видях за какво става въпрос, реших да се върна към ФИФА 07, а и не мисля да си купя която и да е ФИФА (въпреки че имах желанието), докато не излезе някоя наистина добра. Изводът, който направих, е, че от ЕА залагат на нещо ново, но недомислено и на всичкото отгоре май не ги засяга много дали ще се играе, или просто хората ще се прецакат да си я купят, с две думи - осраха се.

Ако беше похарчил 70 лева, потребителското ти недоволство щеше да е повече от оправдано. Така обаче звучиш най-вече като недоволен и преял с луканка младеж, който не иска да изяде това крем брюле, защото вече му е тежко. Непосилно чуден ми е гневът на всички като теб, които считат FIFA-та за клонинг. Живеем в свободна държава, никой не те кара да правиш неща, които не ти харесват. Освен това личният ми опит показва, че винаги е добра идея да пропуснеш една версия на която и да е игра, за да можеш да ахнеш в захлас в по-следващата. Тъкмо ще си отпочинал от циклежа на предната. Всяка FIFA е добра - заради онези 20 до 30% нови геймъри, които за първи път опитват виртуалния футбол.

Наздраве, момчета!

Здравейте конскриптове, хльц.
Реших да ви пиша по една много наболяла като сутрешния ми махмурлук тема. Ето какво ме тормози: Какви са тези нови игри, бе?!?! Тия искат компове от Пентагона. Те са истинска дискриминация към хората с конфигурации като тези:
CPU: Intel 80386 20MHZ
RAM: 8MB
HDD: Western Digital 200MB
или
CPU: AMD K6 300MHz
RAM: 64MB
HDD: 4GB
Вече свикнах с малко по-тежки игри като c&c Red Alert 2 (тази геймка кърти мрака от ляво и от дясно като моята жена-русниня). А какво стана с игри като Dune 2 и Doom 1?! Днешното поколение геймъри гледа само графиката. Така де, тя е полезна като морковния ти сок, който трябва да пиеш сутрин - полезен е, но не ти харесва. И за финал: Дедо Сашо, айде да поиграем малко мулти на тези луди геймки.

Графиката е всичко друго, но не и полезна. Подобно на морковния сок, тя прибавя цвят. А вместо да се мъчиш с тези щайги, Ивайло, купи си за 200-300 лева някой свестен мобилен телефон. През него ще можеш да изиграеш съвсем модерни Java интерпретации на твоите любими заглавия от едно време. Така или иначе ще изживееш графичен шок - как времето в алкохолните пари минава, а животът покрай отшумява...

Безумия

Здравей С точка Бойчев, пише ти С точка Станев. Искам да изразя възмущението си от вашите "престъпления". Знам, че може и да не дочетеш писмото, но аз да го напиша, че да мога да спя спокойно... Така, да започваме!
Досаждате ми с вашата обсебеност за "великите", "титаните" от БЛИЗАРД... А защо в класацията има игри от преди 10 години? Кой ги играе - реално никой!!! А класацията е какво играем 2007!!! Никой не играе СтарКрафт, но ГЛАСУВАТ ЗА НЕГО, защото са заблудени... оФце!!! Как така ИГРАТА НА ПЪРВО МЯСТО С 587 гласа, БиоШок Я НЯМА В СПИСАНИЕТО!
КАК ТАКА НАМИПУЛИРАТЕ РЕЗУЛТАТИТЕ? АЗ СЕ ОТВАТИХ! МОЛЯ ВИ, ПОГЛЕДНЕТЕ КЛАСАЦИЯТА ОТ САЙТА И ТАЗИ В АКТУАЛНИЯ БРОЙ ЗА НЕГО МЕСЕЦ??
ИСКАМ ДА ОБЯСНИТЕ КАК ТАКА СТАВА ТОВА, защото аз знам за себе си - абсолютно манипулирате класацията! НЕ ВИ ЛИ Е СРАМ! ОТВРАТЕН СЪМ! Благодаря ви за вниманието!
СТАНИСЛАВ /С точка/ СТАНЕВ

Скъпи Станиславе, безумният ви изблик на ярост буди почуда. Нима не ви прави впечатление леката промяна в класацията от последните няколко месеца? Дори половин година? Та тя вече отразява данните на класацията от предишния месец. Така за прекрасния Bioshock ще можете да прочетете в тазмесечния анализ. С това поставям точка на и без това безсмислените ви изблик.

Доброто старо време

Здравейте отново, PC Мания, седя си аз пред компа на първия учебен ден и си мисля за геймразработчиците - тяхната работа не е ли да ни радват с оригинални и забавни игри вместо да заливат пазара с еднообразни (повечето де) заглавия и да си драпат разните чаркове. А на времето не беше така (казвам на времето, въпреки че основите на познанията ми относно игрите не датират чак от толкова отдавна). И какво излиза - те си прибират паричките, а това се дължи на хора, на които не им се изясни, че NBA Live!, NHL и FIFA в последните години не са поредици, а ъпдейти. Най-тъпото е, че на разработчици-

те (пак на повечето) не им стана ясно, че ако направят едно по оригинална игра, ще спечелят повече. Но къде-къде по-лесно е да не променяш целия код, а само тук-там графичната платформа (нещо, за което не съм сигурен, че се прави). Ах, тез Electronic Arts, дето лежат на стари лаври - критиките ми са отправени предимно към тях. Е, туй беше. Изплаках си мъката. Вярвам, че има хора, които споделят мнението ми.
Александър Проданов

Споменът за доброто старо време ме убива. Тогава нещата бяха като днес, но за разлика от утре вече знам какво бих направил иначе, ако искам да съм спокоен с резултата. Разработчиците правят нови игри, използвайки изпитани компоненти. Макар че Bioshock използва енджина на Unreal 3 (т.е. не е невиждано нова графична платформа), играта е огромен хит. По същество тя пресъздава всичко, което така или иначе можем да намерим в 3D-екшъните. И въпреки това я играеш - без мисълта за доброто старо време, без тревогата на скуката. Ако NBA не те кефи, смени жанра и си пусни The Sims. Може би ти е време да си отгледаш куче или да поработиш, за да си купиш нови дрехи?

Бъбрек бъбре-ек

Аз съм Jordan S.
И искам да изразя мнението си за вашите глупави отговори на писмата който феновете ви праштат. Да видим моето писмо побликувано в броят за септември месец. Бяхте ми сложили заглавие "Деца деца..." Интересно ми е как човек който си вади хляба с игра на детски игрички нарича другите деца.Също ме бяхте публично обидил, че сам бил "малък на акъл". Питам се само вашата работа да давате лични обиди ли е или да отговаряте на писмата като образован човек за какъвто се представяте. Аз ви пиша писмо а вие ме анализирате. Това което ви писах в писмото си беше доста умесно защтото аз живея в малък град и доколкото знам хората които могат да си позволят да играят в близард от моя град се броят на пръсти.
Тоя мозък дето сте си го сложили на главата в списанието какво трябва да означава, че избивате някакви комплекси ли?
Ей! хора сложете някои по ерудиран или поне някои с акъла си да дава отговори на писмата.С тоя много се излагате.

Понеже гневът ти е сериозен, нека припомним на нашата аудитория твоята идея да се лишиш от бъбрек. По този начин ти смяташ да финансираш гейминга си за сметка на здравето си. Анализирайки още веднъж мейла ти, стигам до извода, че често вероятно се хвалиш пред приятелите си, почуквайки по слепоочието си и чистосърдечно да заявяваш "Бъбрек бъбре-е-ек". Прочее, пише се "ерудиран". Мерси.

Жоро на пангара

Здравейте глупаци!
Много ви се дразна тиа дни ша знайте!!! Начи много ма кефихте, но вече не НЕ! ЧУВАТЕ ЛИ БЕ ЕЙ! Как може такава простотия от тоа господин ли е, мосподин ли е Панайотов?! А?! Писал е бахти ламерските неща за GWEN. Откакто е излязла не съм ставал от компа (яко е ваканцийка - биричка, игрички, добре че мама ме храни МУАХАХАХХА!) щех да напиша 100 страници за играта. И некви картинки е сложил с парагона си с вариорския щит ахахахахаха, ебаси нуба чесно. И що така бъзикате класацията вий бе. Оня ден я дебнах на всеки 10 минути в продължение на 16 часа. Сигурен съм че сте корумпирани и вий работите поръчково или за Близард, или за Пулсар. Преди ни преебавахте с Линиджа, сеа с други игри.
П.С. Сложете снимки на Лили Стоилова и няма да ви се сърдя повече, pls, pls, plssssssss
ЛаМиНатор@

Терзанията ти са чудовищни. Мосподин Панайотов си обу панталона, за да има крачоли, в които да премества... коментарите относно труда си. Чудя се всъщност какви ги върши той по цял месец, след като в края на всеки брой пациентите са убедени в неговия мързел. Набеден ли е Жоро Панайотов? Поставям темата на дискусия.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BRAND NEW

Sam & Max ще спасяват Коледа

Вторият сезон на Sam & Max ще започне на 8 ноември с Ice Station Santa – първият епизод от новите приключения на идиотското дуо полицаи на свободна практика. То ще предложи своята специфична гледна точка към този сезон на мир, спокойствие и разбирателство. Коледните подаръци са застрашени, а звънчетата – заглушени от изстрели! Сам и Макс трябва да щурмуват Северния полюс и да се справят с един не чак толкова весел враг. Ще успеят ли да разрешат Коледната главобъсканица навреме, за да избавят децата от един празник, пълен със сълзи и безредие? Ще разберем от втория епизод, който е насрочен за 10 януари.

Том Кланси полетя

Ubisoft съобщиха, че тяхното студио в Букурещ работи по нова игра по известен франчайз на Tom Clancy. Този път обаче тя няма да бъде някой тактически шутър а ла Rainbow Six или стелт приключение тип Splinter Cell. Новата игра ще ни изстреля директно във въздуха и ще представлява първия летателен симулатор със сюжет по роман на известния американски майстор на политическия трилър. Тя ще излезе на пазара за конзоли и PC през 2008 г., а действието в нея ще се развива в близкото бъдеще - в свят, където частна военна групировка е акумулирала толкова голяма сила, че е в състояние да атакува САЩ. Хвърляйки се в кабините на невероятно мощните и най-съвременните в технологично отношение бойни самолети, геймърите ще могат да се възползват от високотехнологичната навигационна система, предоставяща комфорт, сигурност и подобрени възприятия. Когато натрупат достатъчно умения и увереност, играчите ще могат да изберат да не ползват повече навигационната система. Но преди да предпочетат екшъна пред сигурността, те ще трябва доста внимателно да претеглят рисковете.

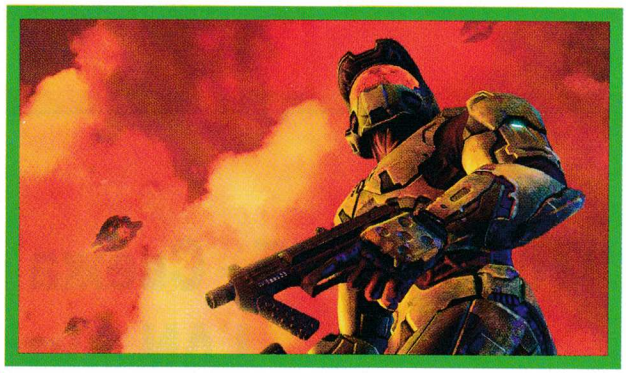
COMPANY

Electronic Arts купиха две студия за $860 милиона!

EA постигнаха споразумение с Elevation Partners за закупуването на VG Holding Corp. - собствениците на BioWare Corp. и Pandemic Studios. Дали това ще се отрази по някакъв начин на творческия процес на двете геймстудия? Техните основатели смятат, че няма основания за притеснение. В момента BioWare работят върху Mass Effect и една все още необявена масова мултиплейър онлайн игра, докато Pandemic се занимават с Mercenaries 2: World in Flames, Saboteur и още няколко други, пазени в тайна проекти.

Bungie се еманципираха

Слуховете се потвърдиха. Bungie наистина се отцепват, поскоро придобиват независимост, от Microsoft Game Studios. Геймърското подразделение на редмънтския гигант съобщи, че отношенията им с авторите на културовата трилогия Halo са се "развили". Bungie ще започнат работа по нови проекти, но по всяка вероятност ще продължат да допринасят за развитието на Halo, тъй като Microsoft все още има права както над тях самите, така и над поредицата за небезизвестния Master Chief.



Трети експанжън за Warhammer 40,000

Предвид успеха на тази културова стратегия на Relic Entertainment, едва ли е странно за когото и да е, че на хоризонта се задава още едно разширение за нея. То ще се казва Soulstorm и ще бъде стендалоунд, което означава, че няма да изисква оригиналната игра, за да джиткате на него. Премиерата на играта е насрочена за идната пролет. Soulstorm ще предложи епична междупланетна кампания, която ще се разпростира в цялата галактика на Warhammer. Очакват ни и две изцяло нови фракции, допълнителни единици за всички останали враждуващи сили и прочие.

Нов Hitman & Tomb Raider

Неизбежното се случи – SCi разкриха намеренията си за създаването на нови части на културовите поредици Hitman и Tomb Raider. Това е напълно нормално предвид факта, че едната игра много скоро ще се качи на големия екран, а другата бе възкресена изключително успешно от авторите на Soul Reaver. На този етап обаче компанията не възнамерява да разкрие каквито и да било подробности относно двата проекта.

MIXED

WoW поевтиня

Ако случайно не сте забелязали, Blizzard намалиха цената както на World of WarCraft, така и на неговия експанжън - The Burning Crusade. Вместо 39.95 лв. оригиналът струва 29.95 лв. в магазините на „Пулсар". Що се отнася до разширението, то вече може да бъде закупено за 39.95 лв, а не за 69.95, както бе доскоро. Ако по някаква причина все още не сте сдобили с тези игри, но възнамерявате да го направите, сега като че ли е подходящ момент.

Halo 3 чупи рекорди

Microsoft-ският извънземен шутър счупи рекордите по продажби в Америка, спечелвайки приблизително 170 милиона щатски долара в първите 24 часа след премиерата си. За справка Halo 2 натрупа едва 125. Това обаче не е всичко. Halo 3 разби и други рекорди. Само в САЩ бе направена по предварителни заявки с над 1.7 милиона копия. А в първите 20 часа от излизането на Halo 3, милиони играчи са се логнали към Xbox Live, за да го джиткат... Уви, засега все още не се споменава нищо за PC версия.

Valve ще изоставят епизодичния подход?

По всяка вероятност Valve ще преразгледат епизодичния подход, който се опитаха да наложат с експанжъна на Half-Life 2, веднъж щом Half-Life 2: Episode Three излезе на пазара. Според Гейб Нюъл подобен тип разработка като че ли няма бъдеще и неговата компания може и да се съсредоточи отново върху създаването на цял, монолитен продукт. Или пък да започне да пуска епизодите на доста по-малък интервал от време, подобно на Telltale или както е при ъпдейтите на WoW.

Gods & Heroes: Rome Rising падна

На официалния сайт на Gods & Heroes: Rome Rising се появи новина, според която работата по тази масова мултиплейър онлайн ролева игра е преустановена за неопределен период от време. Нейните автори, твърдят, че се гордеят с постиженията си до момента, но по-нататъшната работа по проекта ще изисква значителни инвестиции. Засега те планират да се концентрират върху разработката на Star Trek Online - поредното MMORPG, което се очаква на пазара най-рано през идната година.

RUMORS

Прикуел на Prince of Persia?

В нета се появиха няколко шота, които би трябвало да бъдат от ранната версия на следващия Prince of Persia. Мълвата е, че той ще се казва Ghost of The Past и ще ни пренесе назад във времето, още преди да започне историята в последната трилогия. Според слуховете играта се разработва от Ubisoft Montreal и ще излезе на пазара през втората половина на следващата година за PS3, Wii, Xbox 360 и PC. Тя няма да бъде с толкова мрачни тонове, колкото последните две заглавия, а ще представлява кръстоска между The Sands of Time, Ico и Zelda. Говори се, също така, че Ubisoft планират това да е първото приключение от нова трилогия (втората част би трябвало да се появи през 2009-та едновременно с филма по The Sands of Time). Дали всичко това е вярно, тепърва ни предстои да разберем.

Battlefield 3?

Разнесоха слухове, че още една култова поредица ще се сдобие с продължение. Този път става въпрос за Battlefield. Electronic Arts за момента отговарят с "без коментар", но според същите тези мълви официален анонс на Battlefield 3 би трябвало да има през януари 2008 година. Играта се очаква да се появи до края на идната година, като по всяка вероятност ще се проведат и публични тестове.

Втори Renegade?

Близки до EALA лица потвърдиха слуха, че наистина се работи по нов шутър в Command & Conquer вселената, чийто геймплей ще е подобен на Renegade и Battlefield. Наскоро пък Electronic Arts пуснаха обява за работа за студиото си в Лос Анджелис. Позицията е звуков дизайнер, който ще работи по „шутър от първо лице от ново поколение" от „силно популярен и водещ сай-фай франчайз". Въпреки че EA притежават правата над класически серии като Syndicate, Wing Commander и System Shock, най-известната фантастична поредица на EALA е именно Command & Conquer.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Crysis	Electronic Arts
Gears of War	Microsoft
Unreal Tournament III	Midway Games
Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
Soldier of Fortune: Pay Back	Activision
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos
Empire Earth III	Vivendi Games
Sam & Max: Season 2 Episode 1	Telltale Games
Supreme Commander: Forged Alliance	THQ
SimCity Societies	Electronic Arts
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Stardock
Beowulf	Ubisoft

ШЕДЬОВЪР

Издател: **Valve**
orange.half-life2.com
Изисквания: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1/Steam**
Платформа: **PC, Xb, X360, PS3**
Мултиплейър: **само TF2**

The Orange Box

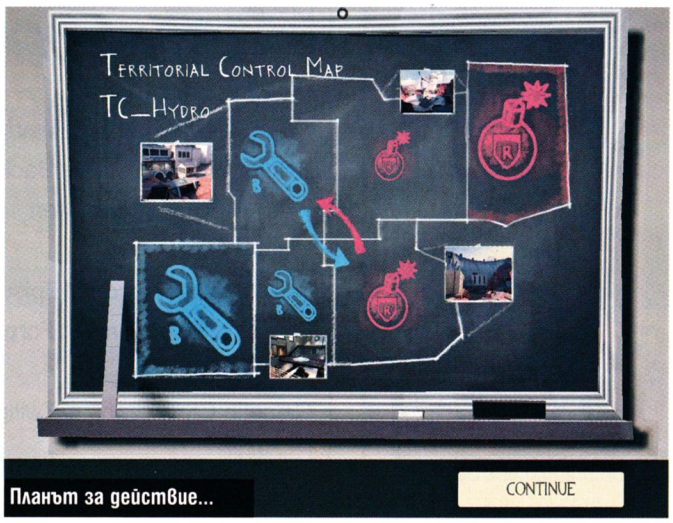
Сделката на годината, го наричат някои. Дали Orange Box е покупката на 2007-ма, ще трябва сами да решите, но аз съм почти склонен да се съглася. Няма спор – в стегнат пакет получаваме пет на цената на едно:
1. Team Fortress 2 – безспорен кандидат за титлата "най-добра мултиплейър престрелка на 2007", повярвайте ми.
2. Portal – оригинален пъзел от първо лице с прекрасно разказана история и най-симпатичното превъртане, виждано от години.
3. Half-Life 2 – тук думите са излишни. Ако по някаква космична несправедливост още не сте споделили тази част от приключенията на човека с козия крак, вече нямате извинение да не го направите.
4. HL2: Episode 1 – кратко допълнение (грубо 5 часа игра), проследяващо отчаяното бягство на Горди и Аликс от разпадащия се Град 17. Предлага тъмни подземия, безчет зомбита и леки хорър елементи.
5. HL2: Episode 2 – поредната доза премеждия, определено надминаващи по качество предишния епизод.
Така оранжевият кашон е като мокър сън за всеки любител на 3D пуцалките. За самостоятелна игра получавате втория полуживот и двете му допълнения, а стилният мрежов компонент в лицето на TF2 направо ще ви разбие.
Цялостна оценка на The Orange Box - огромно 6.

Борис Цветков

Team Fortress 2

Когато след близо десетилетие най-после дочакаш излизането на дадена игра, първо на ум ти идват две неща. Това са „евала, най-накрая" и „по-дяволите, остарявам". Що се отнася до Team Fortress 2, чакането си заслужаваше. С няколко думи – това е игра, в която два отбора, този на строителите и на разрушителите, сините и червените или както там искате ги наричайте, изливат взаимната си омраза в открит въоръжен конфликт.
Какво толкова, ще кажете, нищо ново. Но дори и с такава привидно проста идея, всичко е въпрос на изпълнение. Ако трябваше да се водим от поговорката „дяволът се крие в детайлите", то в лицето на TF2 Valve са създали истински император на подземното царство. Разбира се, този беден опит за метафора няма нищо общо със самата игра.

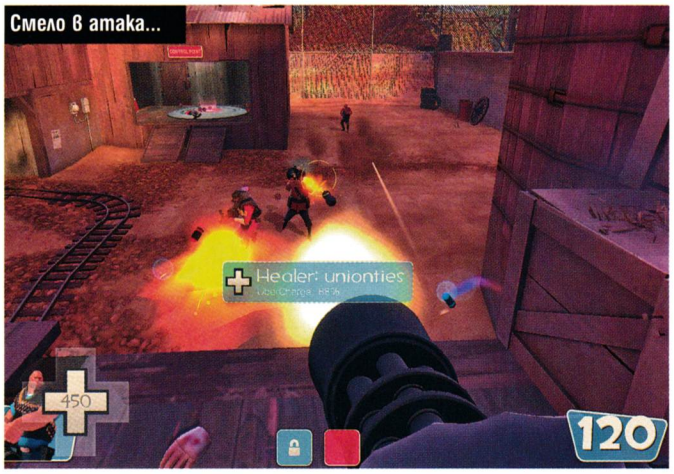
Както намеква заглавието, всичко се върти около два отбора, максимум 16 души всеки, набрани от 9 класа участници. Всъщност „клас" е несправедливо определение, защото всеки притежава толкова много чар, че заслужава да го наречем поне „персонаж". Че ще си намерите любим, съмнение няма. Разбира се, нерядко и ще е необходимо да сменяте ролята според ситуацията. Шпионинът примерно е страшилище срещу по-статични противници, като дебнещия снайперист и тромавия спец по тежко въоръжение, както и срещу охраняващ апаратите си инженер.
Само дето пък шансът да се докопа до гърба на бързаци като скаута и пирото е минимален, а в челна конфронтация почти гарантирано губи. Съвсем отделен въпрос е, че поради липсата на приятелски огън, тероризиран от вражески шпиони отбор често започва да стреля по къде какво шава. Не че нещо може да се сравнява с удоволствието, преструвайки се за една от дружките му, да заблудите вражески медик да ви лекува и после му забиете ножа при първа възможност, но понякога дори актьорските ви възможности удрят стената.



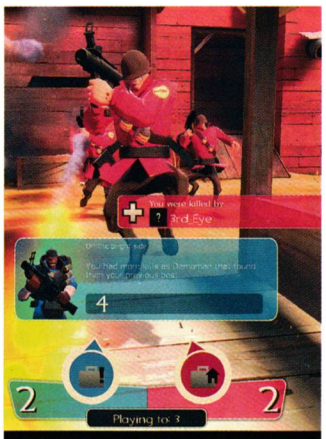
Планът за действие...

Задружна дружина

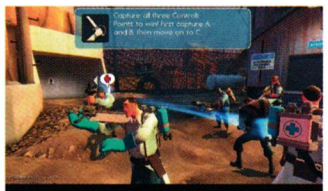
Team Fortress 2 е създадена за отборна игра и цялото е по-го-



Смело в атака...



Премазващи превъзходството...


Подготовка преди битката...

Тази сграда ще щурмуваме...

лямо от сбора на отделните му части. Самоволни изпълнения не допринасят много за общото благо и без съгласувани действия пътят ви към победата е постлан с ръждиви гвоздеи, мини, дебнещи ви зад ъгъла пиромани и какво ли още не. Като говорим за победа, играта идва с шест перфектно изпипани карти. Всяка от тях възлага точно определена цел, основно въртяща се около превземането на ключови позиции на терена.

Понякога ще има един изцяло атакуващ и един защитаващ отбор. Друг сценарий е с две крепости, където всеки се стреми напълно да изтласка противника. Любим режим може пък да ви се окаже този, в който трябва да свиете куфар с документи от бърлогата на врага и да се върнете с плячката в базата си.

Трябва обаче и да внимавате противникът да не ви изпревари. Цялото това действие се разиграва на фона на озвучение, вдъхващо истински живот на събитията. Музиката е тип шпионски филм от ранната втора половина на миналия век, а коментар за хода на битката дава убийствен женски глас, достоен за архивраг на Агент 007. Всеки от персонажите има обширен набор, вдъхващи дълбочина на характера реплики, изречени с подходящ акцент.

За графиката TF2 заслужава максимална оценка не поради шеметни ефекти (каквито също присъстват), а за невероятно изпипания стил. Картинката е с леко индустриална нотка, изчистена максимално с цел да допълва геймплея.

Персонажите са изобразени със силно изразени черти и солидни сенки, позволяващи ви бързо да ги разпознаете във всеки един момент. Трудно е с текст да се отдаде заслуженото на този дългоочакван шедьовър. Да го видите, чуете и изпитате, е каквото трябва да направите. И после връщане назад.

Scout

Специализиран: скорост, двоен скок, двойно по-бързо превземане.

Описание: Бейзболен запалянко, разполагащ с рязана пушка, пистолет и разбира се, бухалка. Най-бърз, скорост за сметка на издръжливост, но нали първо трябва да го уцелят? Всяка незащитена стратегическа позиция лесно ще падне в ръцете му.

Soldier

Специализиран: ракети и ракетен скок тип Quake.

Описание: Този военен маниак е въоръжен с пушка-помпа, ракетомет, саперска лопата и самочувствието на суров сержант, обучаващ новобранци на полигона.

Demoman

Специализиран: експлозиви и мини.

Описание: Чернокож шотландски циклоп, със слабост към взривовете и алкохола. Понеже мъкне и гранатомет, и миномет, той е умел както при щурмуването на защитни позиции, така и в подготвянето на засади. Може да се бие и по кръчмарски, с бутилка в ръка.

Pyro

Специализиран: възпламенява околните, но сам е огнеустойчив.

Описание: Може никога да не видим скритото му зад газова маска лице, а константната миризма на гориво не е достатъчно предупреждение, когато му налетим зад някой ъгъл. Късият обхват на огнемета се компенсира от наличната пушка, а ако ножът опре до кокала, и пожарникарската брадва влиза в употреба.

Heavy

Специализиран: издръжлив, тежко въоръжение.

Описание: Това не е нежен гигант, не и с многоцевната картечница, която разнася. Може и да е голяма, бавна цел, но е издръжлив и смъртоносен на средни и къси разстояния. Ако го придружава медик пък, е истински кошмар.

Sniper

Специализиран: изстрел в главата.

Описание: Един добре изпратен куршум, един труп. Освен снайпер, носи автоматичен пистолет и мачете, за разправа с по-близки мишени. Като геймплей, това е най-стандартният персонаж в играта.

Engineer

Специализиран: строеж и ремонт.

Описание: Макар с основно поддържаща роля, инженерът все пак разполага с пушка и пистолет. С гаечен ключ в ръка обаче е много по-ефективен. Дали поставяйки телепортери, за да улесни придвижването на отбора, изграждащ лекуващи ранените станции с амуниции или раздаващи гибел защитни установки, инженерът е доста гъвкав персонаж.

Medic

Специализиран: лекуване, временна неуязвимост.

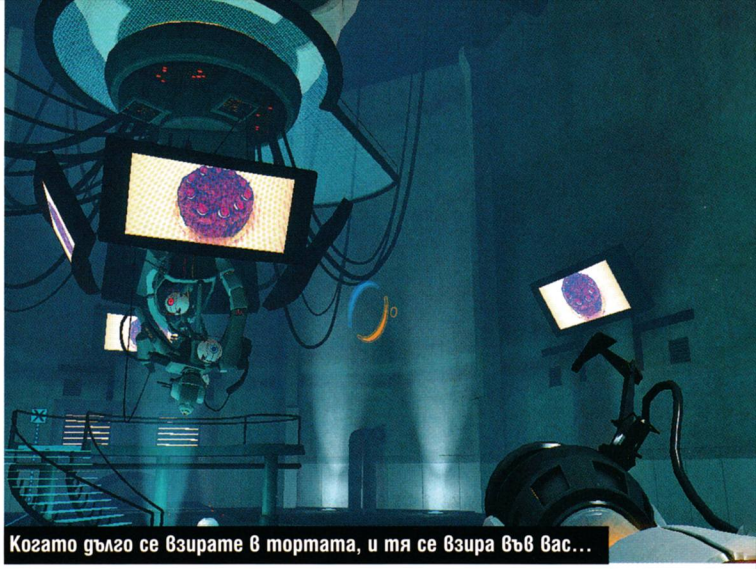
Описание: Въпреки наличието на саморъчно изработен „пистолет" и трион за ампутиране на крайници, истинската заплаха в арсенала му е лекуващата „пушка". Нейният неизтощим лъч не само лекува ранените, а и временно вдига максималната им издръжливост. Когато пък суперзарядът стане готов, гарантираната от него временна неуязвимост често е достатъчна за пробиването на добре подготвена барикада.

Spy

Специализиран: промъкване, саботаж, забождане на остър предмет между чужди плешки.

Описание: Кой би тръгнал на бой само с нож и револвер? Някой, който може да се маскира като член на противниковата фракция и умее временно да става невидим. Шпионинът е квалифициран да саботира, а боцване с нож в гръбнака безгрешно поваля дори и гигант с картечница. Това се балансира от факта, че не може да атакува, докато е невидим.

Portal


Когато дълго се взирате в тортата, и тя се взира във вас...

Какво е Portal? Накратко, TIM среща Prey в света на Half-Life. Извънземни няма, а в светлините на прожектора падат върху малката сестра на SHODAN и замайваща доза убийствен хумор. Но понеже нито Невероятната машина, нито най-великия дигитален „злодей", създаван някога, могат напоследък да се похвалят с популярността, която заслужават, пък и порталите в индианското приключение далеч не бяха центъра на внимание, ще трябва да навляза в малко повече подробности. Тук идва и проблемът. Страшно много от това, което би могло да се напише за Portal, би ви отнело част от удоволствието, което сами определено бихте изпитали, ако се впуснете непредупредени в играта. Затова, като ви кажа, че ще се сблъскате с най-добре озвучената автоматизирана защитна картечна установка (АЗКУ™), виждана на екрана, и че всички, дори и фирмите, разработващи такива устройства за реални охранителни и военни цели, трябва да взимат пример, ще трябва да ми повярвате, без да ви казвам точно защо. В Portal разполагате с внушителния арсенал от точно едно „оръжие". На практика то е абсолютно всичко, което ви е необходимо. Левият бутон „изстрелва" оранжев портал, десният – син. Забравяме за квантовата механика и ви давам краткото обяснение – обект, влязъл в портал „А", мигновено излиза от портал „Б", и обратното. Освен това, скоростта при входа се запазва на изхода, следвайки закона за инерцията. С други думи, можете да отворите първия портал на тавана над главата ви, да създадете втория под краката ви и с любезното съдействие на гравитацията, солидно да се замаете. Друго потенциално и не чак толкова благо приложение на технологията е да разположите порталите така, че да стоварите размазващ бетонен куб на нечия глава. Всъщност ще се наложи не веднъж да причините това на споменатите по-горе АЗКУ™.

Център на вниманието

Понеже в крайна сметка основната част от всеки пъзел сте самите вие, порталите ще служат основно за вашето придвижване. Разбира се, за по-весело пъзелите включват и елементи като грамадни премазващи бутала, платформи, движещи се над смъртоносна течност (вода всъщност, но подозрително наподобяваща съдържанието на градската канализация), тежки кубове, които да затискат огромни бутони, отварящи запречващи пътя ви врати и енергийни сфери, лесен причинител на изпепеляваща гибел. Ще преминете през 19 „тестови зали", първите 15 от които откровено служат просто за загрявка и не предлагат кой знае какво предизвикателство. След това нещата чувствително загрубяват, но като цяло историята на Portal се минава сравнително лесно и на едно сядане за няма и 4 часа.

За този подвиг ще бъдете възнаградени с едно от най-добре изпълнените превъртания на игра от последната петилетка. Макар и кратко, Portal е във всяко отношение отлично изпипано заглавие. Source графичната система е употребена чисто и пресъздава лабораторната обстановка точно както трябва, без шантави ефекти и без да отвлича внимание от пъзелите и геймплея. Като звук играта ползва перфектно пасващ леко минималистичен подход и предлага страхотно озвучен говор. Като компенсация за краткостта си, Portal съдържа и 12 преработени пъзела със значително по-солидна трудност, които ще можете да пробвате след приключването на основната част от играта. Няма и място за съмнение, че скоро ще почнат да се появяват и създадени от феновете нива, което благодарение на интересната механика на играта гарантира, че тя дълго ще се задържи на твърдия ви диск.

Ваша милост, основният претендент за тортата...

Огледалце, огледалце... Не, портал е!

- Страхотен хумор
- Играта е нещо различно

графика
звук
геймплей

5.0

- И да се влачите, минава се за няма и 4 часа!

Half-Life 2: Episode 2

Неземни светлини...

Жената, колата, ама бирата я няма...

Кофти са условията на работа в мината...

Аликс бие шут на неканения пътник...

Гледката е красива, няма спор...

Пак човекът с куфарчето...

Както си му е редът, нещата започват с влак. Положението е малко висящо. В смисъл: клатещо се на разбит мост, десетки метри над земята. Не че това е голям проблем за изобретателен мозък като Гордън Фрийман. На първо време двамата с Alyx се отправят към близката мина, откъдето да продължат към срещата с останалите оцелели от Град 17, за да предадат на съпротивата жизненоважна информация. Порядъчно скоро и по прилично шокиращ начин, достатъчен, за да ви причини свиреп сърцетуп, се сблъсквате с първия нов противник – един от биомеханизираните ловци на Комбината, изпратен специално по вашата диря.
Дизайнът на това същество е просто изключителен. Гладките му, плавно преливащи форми просто блъсват в лицето ви усещане за мощ и злокобен, неземен интелект. Бързи, смъртоносни на близко и не по-безопасни на далечно разстояние, ловците са здрави гадове и достойно предизвикателство.
Неприятни изненади ви готвят и нови представители на извънземната фауна, с които ще разменяте любезности из лагера им в подземията на „шахта победа". Нивата там са клаустрофобични и ще ви докарат напрегнато настроение тип Alien vs. Predator, от което гарантирано ще ви полазят тръпки.

Промяна в картинката

Градската обстановка от предишната серия е отстъпила място на подземни тунели, возене из провинцията в кабриолет, обширни сгради, пълни със зомбита и дребни постройки, обсадени от Комбината. Дори и на посещение в ракетен силоз ще минете.
Това, което Valve са изработили наистина майсторски, е темпото на играта. Не ви е оставен дори и миг скука. Винаги нещо се разиграва пред вас: вдигащи адреналина моменти, свирепи битки, пъзели и история. От първа ръка ще научите туй-онуй за Вортагоните, а поредната среща с човека с куфарчето отново ще ви остави с повече въпроси, отколкото отговори. Доста от съюзниците ви също получават шанс да покажат повече от същността си, къде с действия, къде със значително количество реплики.
Добре знаем на какво е способен Source енджинът. Valve обаче не са стояли да си почиват.
Неща като още по-висококачествени текстури оставяме настрана, налице са някои доста значими подобрения. Сърце не ми дава да ви развалям изненадата с подробности. Само ще кажа, че макар и да не си съперничи с DirectX10 скриншотите на Crysis, Епизод 2 не веднъж и дваж ще ви вземе дъха просто с красотата на визия си. Накрая, в сравнение с предшественика си, Епизод 2 предлага повече история, по-добро темпо, по-напечени ситуации, по-яки престрелки и по-щури пъзели. Всичко това се комбинира във вълнуващо разнообразие от заплетен геймплей из прекрасно проектирани нива. Почти може да се каже, че това е най-добрата част от поредицата. Лошата новина обаче е, че играта се минава за няма и 6 часа.

HOT SHOTS

Жанр: **Екшън-ролева игра**
Издател: **Ascaron**
www.sacred2.com
Излиза: **март 2008-ма**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

На няколко клика от следващата мания

Sacred 2: Fallen Angel

1 Падналите ангели
Тези крилати дами са най-старите същества в Анкария и съответно един от игровите герои в Sacred 2. Серафимите могат да носят тежки и високо технологични брони, а крилата им не са просто за украса – те са оръжия!

2 Воин между два свята
Поробен и обучен от върховните елфи, този Shadow Warrior е машина за убиване в пълна бойна готовност. Макар и загинал на бойното поле, той бива върнат на този свят с помощта на тъмна магия и сега броди между света на живите и мъртвите.

3 Епичност с неочакван край
Ще можем да избираме измежду 6 различни персонажа - Seraphim, Shadow Warrior, High Elf, Dryad, Temple Guardian и Inquisitor - и да се впуснем в изпълнението на над 600 куеста. Очакват ни и две кампании – Light и Shadow, в зависимост решенията, които взимаме.

4 Колкото цял континент
Анкария е огромна, детайлна и вече изцяло 3D. Осем часа реално време са необходими, за да стигнете от единия край до другия, твърдят разработчиците. Подобна мащабност обаче предвещава само едно – много бъгове.

5 Евтини маунтове за всеки
Този път няма да препускаме единствено на коне. Представете си – възможно е да се покатерим на тигър и дори на цял дракон! Въобще всеки герой ще има свой собствен уникален маунт. Shadow Warrior например язди гигантска дяволска хрътка с особено остри зъби.

6 Посечи и заколи!
Акцентът на Sacred 2 отново са битките. Скелети, гоблини, тролове, скорпиони и зомбита – всички тези противници са изключително добре анимирани и очакват с нетърпение момента, в който ще ги разсечете на две.

7 От соло до мулти
Ascaron са обърнали особено голямо внимание на мрежовия режим. Още от самото начало на играта ще можем да обединим сили с приятел и да се впуснем заедно в приключение, за което ще са ни нужни поне 30-40 часа, за да го преборим.

Все още няма и следа от Diablo III. За сметка на това обаче Sacred 2 е вече почти готова – един от най-достойните заместители на зарибяващата хек-енд-слеш мания.

Анкария – две хиляди години преди събитията в Sacred. Рреди Шадар да се надигне и да потопи света в хаос. Т-енергията – субстанцията, чиято мистериозна сила е родила всички живи същества, която е създала цялата магия – изправя върховните елфи, нарочени от серафимите за нейни пазители, пред гражданска война. Всеки иска да контролира тази така важна енергия.

Всеки се стреми да се облагодетелства от нейните необичайни способности. Никой обаче не подозира колко пагубно за цяла Анкария ще е цялата тази егоистична битка за власт.

Нужни са отново смели герои, които да се намесят в конфликта и да го разрешат.

Дали обаче ще избавят света от настъпващия хаос или ще му помогнат да затъне още повече в него?

ONLINE ONLY

Жанр: **MMORPG**
Издател: **EA Mythic**
www.warhammeronline.com
Излиза: **април 2008-ма**

Орлин Широв

WoW is over! Here comes the real WAR!

Warhammer Online: Age of Reckoning

Warhammer Online: Age of Reckoning или накратко WAR е игра с дълга и проблемна история. Разработката й започва още преди 2003 година, когато идейните й бащи Games Workshop (автори на цялата вселена на Warhammer) сключват договор с Climax Online за направа на MMO, базирано на митологията и света на Warhammer. В средата на 2004 г. Games Workshop обаче се оттеглят поради липса на пари. Climax Online остават да се мъчат сами до края на 2004 г. когато проектът WAR е официално прекратен.

Малко след това обаче на бял свят се появява Mythic Entertainment. Студиото продължава труда на Climax и си намира добър разпространител в лицето на френския телеком (под шапката на набързо създадената фирма GOA). Постепенно новите разработчици осъзнават, че не е по техните сили сами да довършат проекта. Затова Mythic Entertainment се превръщат в... EA Mythic. Гигантът Electronic Arts поема разпространението на играта, а трансформиралото се в тяхно подразделение Mythic се грижи за разработката. В интригата обаче остава и френският телеком в лицето на GOA и така WAR се превръща в неродено дете на много майки и баби.

Все пак ще излезе ли нещо от WAR?

Имах възможността да играя на бетата, която GOA и EA тестват от няколко месеца, и мога да ви уверя, че засега WAR не прилича на най-доброто MMORPG, до което съм се докосвал (същото може да се каже и за WOW :)). За причините обаче ще стане въпрос малко по-късно. Ако следите продуктите на Games Workshop, то със сигурност се питате дали WAR ще наблегне на Warhammer Fantasy Battles (където концепцията е центрирана върху битките) или на Warhammer Fantasy Roleplay (където фокусът е върху ролевата игра). Отговорът е някъде по средата. WAR ще се опита да съчетае масовите сражения и ролевата игра в едно, като все пак, според мен, акцентът е леко изнесен върху мелетата. За това красноречиво говори най-голямата гордост на разработчиците, а именно режимът на игра, наречен от тях

Realm versus Realm (RvR)

Така те са кръстили типа игра, в който можете да противопоставите няколко хиляди играчи от една фракция срещу подобен еквивалент играчи от друга! Ако тази част бъде реализирана добре, то само това ще е една чудесна причина всички да заиграем WAR. Представете си огромните мелета на хилядите герои и си помислете дали сте виждали нещо подобно в друга компютърна игра. За да може представата ви да е по-добра, мисля че е редно да ви запозная със самите фракции, раси и специализации. По думите на авторите в играта добри персонажи няма да има. И все пак има фиктивно разделение на "добри" - Order и "лоши" - Destruction. Според фракцията, в която искате да се включите, ще можете да избирате различни раси и специализации. Ако се биете на страната на Order, можете да бъдете или джудже, high елф или част от империята на хората. Джуджетата могат да избират между класовете Ironbreaker, Hammerer, Engineer и Runepriest; high елфите - между Swordmaster, Archmage и още две необявени за сега специализации, а хората могат да бъдат Knight of the Blazing Sun, Witch Hunter, Bright Wizard или Warrior Priest. От страната на разрухата расите са хора на хаоса, тъмни елфи или greenskins (зеленокожи). Техните специализации са както следва: за хората - Chosen (само мъжки персонаж), Marauder (само мъжки персонаж), Magus или Zealot, за тъмните елфи - Black Guard, Witch Elf (само женски персонаж) и още две необявени специализации и за зеленокожите - Black Orc, Orc Choppa, Goblin Squig Herder или Goblin Shaman.

Едно от най-любимите ми неща в WAR е идеята на авторите да позволяват на играчите

да окачват бойни трофеи по себе си

Главите на убити от вас противници, зъби, крайници и т. н., всичко това може да стои на показ, висящо на шията ви, досущ като 300-грамов ланец на врата на генгста рапър. Като допълним към това и промяната на визията на героите с течение на времето, картинката става още по-приятна. Брадите на джуджетата ще растат, орките ще стават все по-големи и т.н.

Интересни екстри към системата са и индивидуалните тактики и моралните умения. С помощта на първите ще можете да подреждате по няколко свои специални способности в конфигурации, които смятате, че работят добре и така да имате готови схеми за битка с различни гадове. Моралните умения пък ще ви позволяват да подобрявате различни способности, колкото по-добре се справяте в битките. Така всеки ще има персонаж, развиващ се в желаната от него посока.

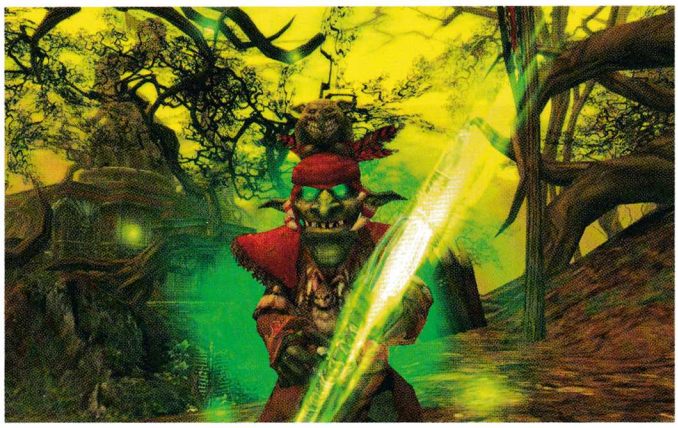
Гореспоменатият режим RvR ще се случва на три различни фронта. Първият ще е този между джуджетата и зеленокожите, вторият - между двата типа елфи, а последният ще е между хората от империята и тези от хаоса. Различните варианти за RvR са разделени на Skirmish (случайни PvP двубои), Battlefields (битки с цел спечелване на предмети, контрол на зони и т.н.), Сценарии (инстанси, които стават между голям брой противници, като разликата в бройките от двете страни ще се компенсира с NPC-та) и кампании, които ще са свързани с превземане на вражески територии и ще събират най-много бойна маса. За победа във всяко RvR предизвикателство играчите ще получават точки (Victory Points), като, когато в дадена кампания едната страна спечели повече VP, тя ще поеме управлението над съответната територия.

Слабите страни и съмненията

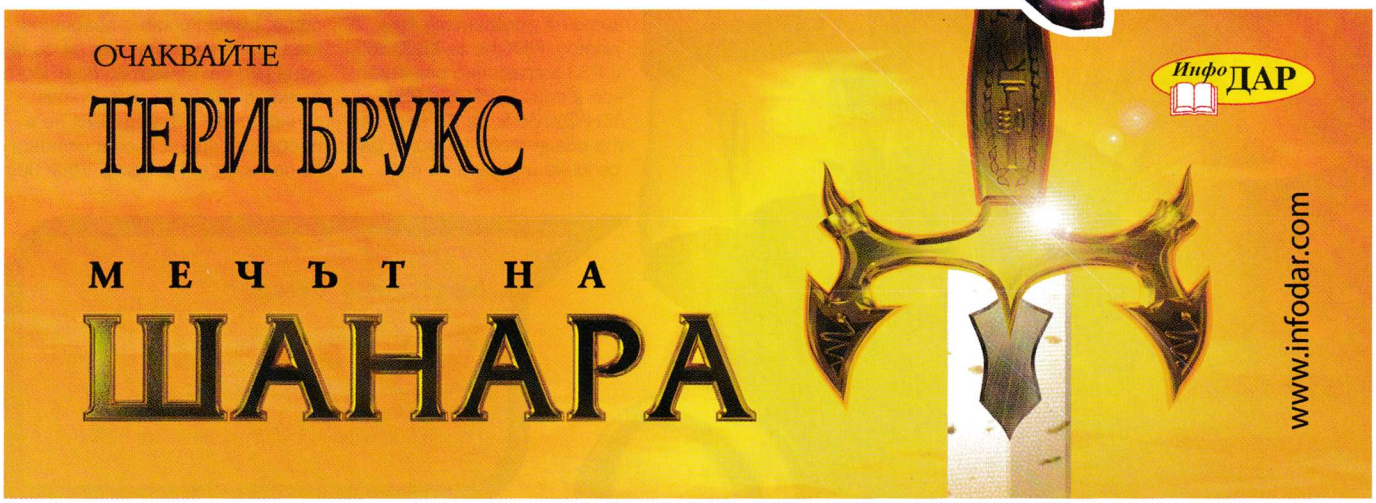
Като оставим настрана дълги-

те отлагания от страна на Climax, EA и GOA и всички обещания, неизпълнени през годините, отново остават серия съмнения около WAR. Много странно, поне според мен, е решението за направата много абстрактен "Collision detection", благодарение на който можете да минавате през приятелски играчи. Което обаче няма да може да става при сблъсък с враговете. Авторите твърдят, че това е направено, за да улесни придвижването и да позволи използването на стенобитни оръжия и огромна бойна техника, като катапулти, топове и т.н. Освен това най-тежко бронираните персонажи (известни като танкове), ще минават през всички приятелски единици, за да заемат по-лесно мястото си в предни редици и така да могат буквално да отблъскват враговете.

Това, което аз видях в WAR, не беше нищо революционно. Единствената по-оригинална хрумка на авторите беше възможността да участвате в мелетата с помощта на обсадни оръжия за масово унищожение. Интересна ми се стори и възможността за визуално развитие на персонажите и масовите мелета. PvE задачите обаче са скучни, а PvP двубоите са по-скоро за запълване на времето.



Цялостното усещане от WAR засега е за едно обикновено MMORPG с големи претенции (все пак авторите искат да съборят WOW от трона). Така можем да си обясним и присъствието на думата BIG във всяко изречение при представянето на играта на първото регионално събитие за Източна Европа, организирано от EA. Аз лично се надявам EA Mythic още да поработят здраво и в началото на 2008, за когато е планирана играта, да видим едно стойностно MMORPG. Все пак Големите битки, Големите карти, Големите куестове, Големите персонажи и Големите възможности може и да се окажат добра алтернатива на World of WarCraft.



Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **EA Sports**
www.fifa08.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, PSP, X360, GC, DS**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Революция в дигиталния футбол. FIFA 08 е наблъскана с изненади, които чакат да бъдат открити!

FIFA 08

Мисля, че афоризмът "Цар футбол е царят на спортовете" е много точно определение за величието на въпросната игра с топка. Интересно ми е обаче как ще се почувстват част от вас, читателите, ако чуят един друг афоризъм: "FIFA е царят на електронния футбол". Не ми се иска да задълбавам в спорове кое било симулация и кое било аркада, но според мен онази, другата игра (на която дори няма да спомена именцето тази година) не може да се намаже и на малкия пръст на футболната симулация на EA Sports. Който има желание, нека опита и сам ще се убеди в тези мои думи. С риск да кажа нещо, което се чува почти всяка година, смело ще ви уверя, че FIFA 08 е

най-добрият футбол за PC, както и за конзоли

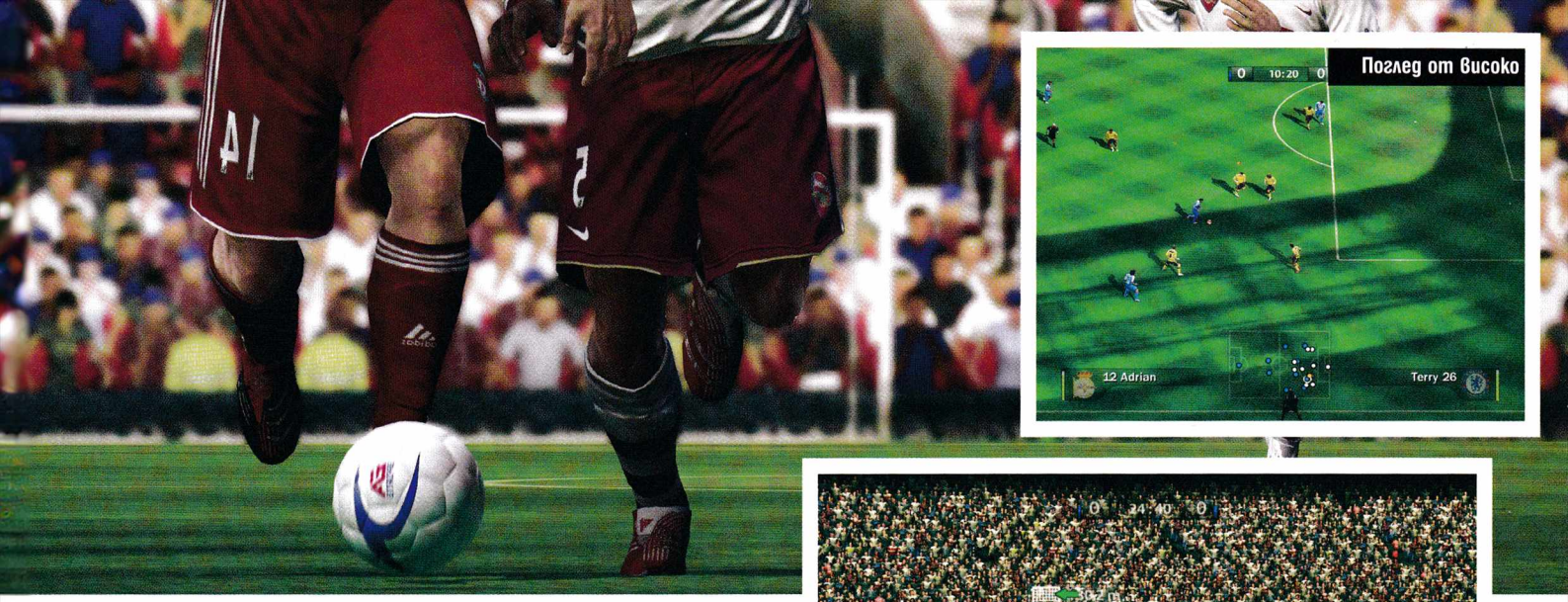
За най-голямо разочарование на PC феновете обаче тази година EA погодиха лош номер на любителите на домашните компютри. FIFA-та за XBOX360 и PS3 в графично отношение е един СЪВСЕМ РЕАЛЕН ФУТБОЛ. За PC версията обаче това не може да се каже и дори и на най-добрата видеокарта на пазара все още си личи „електронността" и нереалистичността на терена, играчите, топката, публиката и т.н. Аз лично се чувствам прецакан от EA Sports, защото можеха да се потрудят и да изкарат FIFA 08 за PC с NexGen графика (дори и на цената на Vista Exclusive заглавие, ако трябва). Но в едно съм сигурен - догодина и това ще си дойде на мястото. Нали все пак трябва да ни подмамят с нещо...

Още в самото начало искам да започна с това, че промените спрямо версията 07 са толкова много, че според мен това си е направо нова игра. С което нямам предвид само концептуалните промени и новите режими за игра. В новата футболна симулация играчите се държат различно, мачовете са на съвсем друго ниво (спрямо UEFA CL 06/07 и FIFA 07), а чувството е просто неповторимо.

Всичко започва още със саундтрака и интродукцията. Тази година EA са се справили блестящо с подбора на песните (да не казвам, че е сред най-стойностните в PC игра изобщо). Първоначално може да ви се стори, че въвеждащата анимация изглежда недотам перфектно и хората, имащи опит с предишните издания, могат леко да се изненадат от качеството ѝ. Истината обаче е малко по-различна - тази интродукция не е пререндерирана, а си е истинската визия от играта. Един вид

Какво има вътре?

621 лицензирани отбора
43 национални отбора
31 национални първенства
Над 30 стадиона
Над 15,000 играчи (с 20% повече от FIFA 07)



Уесли Снайдър се готви да изпълни фал

ЕА вече изкараха

игра с качеството на въвеждащо филмче!

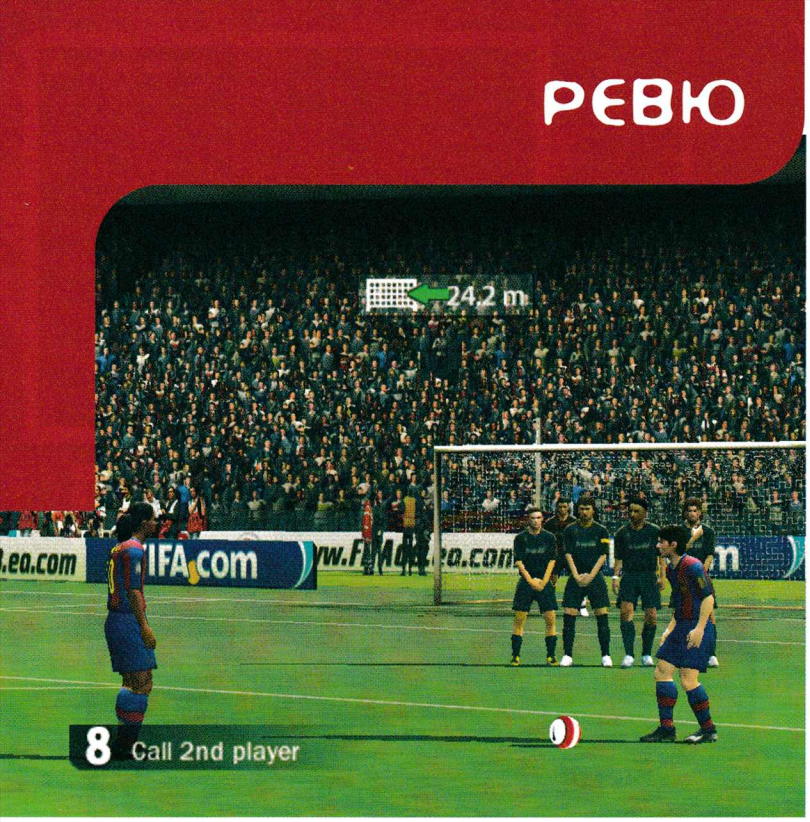
Единственият визуален компонент, който не е претърпял промяна, е публиката, но съдейки по тази в NBA Live 08, и това ще се случи най-късно догодина. Футболистите са направени да изглеждат много истински, но пак повтарям, че спрямо версията за XBOX360, която имах шанс да разцъкам, графиката за PC е направо изостанала. Оказва се, че енджинът е просто леко поправена версия на миналогодишния, а този за PS3 и XBOX360 е изцяло нов. Точно заради това, при гореспоменатите конзоли усещането за истински футбол е на лице. Въпреки това поведението на играчите, отново направено благодарение на motion capture технологията, е адски убедително и в репертоарите на виртуалните човечета вече има много по-голямо разнообразие. Когато изпълнявате пряк свободен удар например, футболистите в стената стискат зъби, пазят се и всеки се държи различно. Кратките cut-сцени, които се включват при някои ситуации, като корнер, тъч, пряк свободен и т.н. са направени още по-истински спрямо предишните версии, което допринася много за реалистичността.

Какво ново в геймплея

Всички, които се оплакват, че ЕА добавят много малко нови неща в новите версии на спортните си симулации, вече имат причина за радост. Във FIFA 08 новостите са много, като тук ще се спра само на някои от по-основните. Сред любимите ми нови неща ще спомена например възможността за залъгване при изпълнение на статични положения. При тъч например, можете да измамите противника си, че ще подадете на един играч, а всъщност да хвърлите топката към друг. Така стоят нещата и при преките свободни удари. Можете да заключите камерата в левия ъгъл на вратата например, и след това да се прицелите в десния. Ако играете с джойстик, получавате допълнително преимущество, защото когато мерникът ви е в гредата, джойстикът ви ще извибрира. Така можете много по-фино и прецизно да нагласите изпълнението на удара си.

Вратарите – под тотален контрол

Чувал съм, че има играчи, които се оплакват как не могат да управляват вратаря. Е, вече е нужно да натиснете Shift в защита (или десния контролен стик на джойстика), за да поемате контрол над основния си



Ok, къде отиде топката?

страж. Можете да правите с него каквото си поискате, да спасявате удари, да променяте местоположението му при преки свободни, да излизате в нападение и т.н. В последните минути на мача, в най-напрегнатия момент при изпълнение на ъглов удар дори можете да повикате вратаря на помощ в атака! Ако това не е новост, то не знам какво може да ви изненада.

Триковете

Няколко дни, след като излезе FIFA 08, взех решение, което се оказа ключово за преживяванията ми с тази игра. Купих си джойпад. С него играта се случва на съвсем различно ниво, най-малкото защото контролът става с пъти по-добър. Десният стик е кръстен от EA "трик стик" и позволява да изпълнявате цял куп атрактивни движения. Ако трябва да ги правите с клавиатурата, ще ви е много по-трудно, защото вместо този "трик стик" ще трябва да задържате Shift и да въртите посоките с курсорите. Това, поне за мен, е съвсем нелека задача с копчета. На ваше разположение изведнъж стават един куп залъгващи движения, финтове, завъртания, обръщания и т.н., които с клавиатура се правят доста по-тромаво.

Режимите на игра

Новите режими за игра във FIFA 08 също не са малко. Това е още една от причините да нарека новата версия революционна. Миналата година EA се опитаха да ни изненадат с виртуалните лиги и първенства, но това някакси не успя да грабне и зариби повечето геймъри. Мениджърският режим, който от EA се опитват да наложат от няколко години, също не е твърде иновативно допълнение въпреки промените, които е претърпял. Ако се питате, какво пък толкова ново може да се направи във футболна симулация, то бързо ще ви изненадам – има Co-op и Zone Play режими.
Първият тип игра - Co-op season или наречен още Be a Pro mode, ще ви вкара в невероятното преживяване да разигравате САМО един футболист. Защитник, нападател или полузащитник, това избирате вие. Решавате и в кой отбор да започнете, дали да създадете нов играч или да контролирате утвърдено име във футбола. Оттам насетне ще ви се наложи да играете тежки мачове, в които да изпълнявате отборните и вашите лични цели и по този начин да трупате опит. Той ще е решаващ за подобряването на показателите ви, стила ви на игра и т.н...
Това ми напомня, че

когато развивате нападател

например, той не е просто голаджията на отбора. Играчът може да бъде бърз и изненадващ, тромав и труден за спиране или пък да е от този тип нападатели, който само търси как да изведе партньора си в удобна позиция. Всички това зависи от вас по време на Co op сезона. Този режим може да бъде игран от до четирима играчи на един компютър (с джойстици и клавиатура) и тогава наистина почти всичко е във ваши ръце. Дали ще направите правилните пасове, дали ще се пласирате добре и т.н. Тук наистина ще трябва да наблегнете на груповата, отборна игра, защото ако разчитате само на себе си, просто сте загубени.
Вторият нов режим, Zone Play, е изцяло създаден за мрежова игра. Така, ако трима човека играете от един отбор, повече няма да ви се налага да се биете кой кого да управлява. Сега в Zone Play можете да контролирате някоя от линиите на игра (защита, нападение, полузащита или вратар) и така да си разпределите задълженията. Акцентът и тук е в отборната стратегия, така че със солови изпълнения, едва ли ще постигнете успех.

Концептуалните промени

Отборната игра е много важен аспект от FIFA 08. За разлика от предишни версии, в които много хора се оплакваха от баскетболни резултати, то тази година голът си е истинско предизвикателство. Преминаването на терена само с един играч, бил той и Роналдиньо срещу втородивизионен френски отбор, е трудно приложимо, а и лесни попадения почти няма. Общо взето на по-високите режими на сложност вкарването на гол изобщо не е лесна задача и определено ще трябва да използвате не само игровия си потенциал, но и динамичната смяна на стратегиите (игра по крилото, игра в наказателно и др.), както и да променяте манталитета на играчите (нападателен, защитен и неутрален).
В тази версия на FIFA има и много повече картони за груби фалове, за игра с ръка при рикошети, както и уникалната, поне според мен възможност, да уцелите противников играч в слабините!
Както сами се убеждавате, трудно мога да сдържа възторга си от новата FIFA 08 на мястото, което е отделено за тази статия. Въпреки всичко, мисля, че с новите си режими на игра, новата концепция, повишената сложност, подобрената графика и т.н., новото творение на EA Sports издухва конкуренцията (която няма да споменавам в това ревю). Ако все още не сте имали честта да разцъкате играта, то искрено ще ви препоръчам да се сдобиете с нейно копие, джойпад и да се хвърляте на виртуалния терен. Внимавайте обаче да не загубите реалния си живот. Така се получи с мен за около две седмици...

P.S. В новата FIFA "Левски" няма. Догодина по-скоро можем да очакваме "Локомотив София", "Литекс" и ЦСКА.

МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

ПОПАДЕНИЕ

Жанр:	**Походова стратегия**
Издател:	**Nival / Ubisoft**
	mightandmagic.us.ubi.com
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Заключителната част на сагата

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

Преди да излезе през май миналата година, мнозина повдигаха вежди, когато се чуеше за Heroes of Might and Magic V. След разочарованието, което четворката донесе, хората се съмняваха, че новата част ще успее да улови и пресъздаде магическата съставка, която направи поредицата толкова популярна. Но ето че авторите на Etherlords доказаха, че са способни на всичко. Шест месеца по-късно се появи нейният експанжън – Hammers of Fate. Не че беше лош. Напротив. Просто неговият основен проблем бе, че едни от най-съществените новости, които предлагаше и феновете очакваха, като редактора на карти, вече се бяха появили под формата на пачове...

Сега, след почти десет месеца усърдна работа, Nival Interactive, очевидно поучили се от грешките си през годините, буквално ни изненадаха (твърдя това в пълна сила поне за себе си) с Tribes of the East – заключителната глава от сагата за силата и магията. Експанжън, натъпкан до козирката с яки геймплей-изненади от всякакъв род.

Свирепите, горди и независими орки

В новата фракция Stronghold (това е алтернативният начин, по който руснаците са решили да наричат орките) ще откриете единици като гоблини, кентаври, внушително изглеждащи циклопи, въоръжени с цели дървета, закоравели воини, шамани, крилатите паокаис, поглъщащи труповете по бойното поле, и т.н. Интересното в случая е, че Nival наистина са се постарали да ги направят по-различни от останалите градове. Гоблините например са малки страхливи създания, които няма да отвърнат на атаката, когато бъдат нападнати. Напротив – те ще бягат до последно. Поне докато не бъдат притиснати в ъгъла. Чак тогава са готови да се бранят за живота си със зъби и нокти. Макар и не особено полезни на пръв поглед, ъпгрейднатият им вариант (Goblin Trapper) разполага с едно незаменимо умение – да поставят по бойното поле капани, които забавят противников стак с воини. Внимавайте само броят на гоблините ви да не падне под 30 процента. Тогава, от страх да не загубят жалкия си живот, те ще се присъединят към врага.

Кентаврите пък са единствените стрелци, които, à някой се доближи до тях и ги удари, ще се отдалечат от него на безопасна дистанция (стига да има къде) и ще го атакуват с лъка си. Що се отнася до циклопите, те също разполагат с едно доста нестандартно умение. В пика на битката могат да хванат някой дребен гоблин от вашата армия и да го схрускат, за да си възстановят кръвта. Това е особено полезно умение в случаите, когато виждате, че малките създания и без това наближават критичния 30-ти процент.

Кипящата кръв

Като цялостно поведение на бойното поле орките също се различават особено много от останалите фракции в играта. Като за начало защитната тактика при тях въобще не действа. Ако искат да бъдат ефективни, трябва постоянно да атакуват. С всеки убит противник те трупат ярост, която им подобрява временно статистиките и ги прави по-издръжливи и по-силни.

Както всички знаем, орките не са особено умни и не разчитат на способностите си да запомнят дадена магия. За сметка на това обаче могат да научават различни бойни викове, вдигащи морала на воините, увеличаващи тяхната ярост, плашещи останалите и прочие.

Когато героите им качат ниво и се наложи да изучат умение, свързано с някое от четирите училища магии, ще забележите, че и там са настъпили значителни промени. Тъй като не могат да правят магии, варварите са се постарали и другите около тях да не могат.

Тъмната енергия

Почитателите на Dark Messiah of Might and Magic вероятно ще се радват да разберат, че в една от кампаниите ще можем да поемем управлението на Арантир – некроманта от екшън-ролевата игра, който тровеше живота на главния герой през цялото време. Именно „злодеят" ще научи за пророчеството за Тъмния месия и ще разобличи подмолните планове на Върховния демон.

Покрай некромантите ще забележим още една значителна новост в играта – тъмната енергия, чийто бар е разположен под ресурсите. Чрез нея героите на Necropolis могат да съживяват загиналите в бой противникови воини и да ги превръщат в немъртви, за да пълнят редиците на своите армии. Количеството на тази енергия, естествено, е крайно ограничено и се възстановява в началото на всяка седмица. Тя обаче може да се увеличава с построяването на съответната сграда в градовете или чрез самите некроманти, стига те да са достатъчно опитни.

Хитринки

Понякога из картата може и да открием на някое тайно, отдалечено местенце, т.нар. Memory Mentor – симпатичен маг, разположил се удобно на своето летящо килимче и пушещ от своето наргиле. Той ще помогне на героя ви да се отърве всяко едно умение, което по един или друг начин не му се нрави.
Някъде там, из света на Ашан, се крие и астрологичната кула, в която срещу 10,000 злато може да промените идната седмица, така че да пасне максимално добре на плановете ви. Например вместо да е посветена на минотаврите, тя може да намалява цената за ъпгрейдването на вашите единици. Полезно, нали? Из картата вече може да се натъкнете и на малки библиотеки, от които може да си пазарувате магии. Но забележете – не със злато, а с ресурси.
В Tribes of the East за първи път (поне в петицата) въвеждат и комплектите предмети. Такъв например е некромантският Death's Embrace сет. Открийте неговото наметало и пръстен и ще намалите скоростта на всички противникови воини с 1 и ще подобрите ефективността на магията си Banshee Howl.

Алтернативни ъпгрейди

С това промените обаче не се изчерпват. Всяка една от вече съществуващите фракции е получила възможност да избира измежду още един ъпгрейд за абсолютно всички свои единици. В Heaven това са познатите ви от Hammers of Fate изменници, ръководени от Изабела, Червената кралица. Всички останали обаче са напълно нови. Сега духовете на Necropolis например могат да стават и полтъргайсти и да крадат муниците на стрелците, които се намират в техния обсег на движение. Докато дриадите пък – допълнителният ъпгрейд на малките пиксита на Sylvan – лекуват ентите един път по време на битка.
Хубавото в случая на тези ъпгрейди е, че ако не сте доволни от единия, винаги може да предпочетете другия. Нищо не е необратимо. Освен това те не са направени така, че да представляват най-силния вариант на дадена единица. Макар и по-силен от останалите личове и научил се да каства магията Raise Dead, новият Lich Master не може да атакува всички, близкостоящи до целта стакове, с отровен облак. Това го прави безполезен срещу натрупали се на едно място противници за разлика от Lich-а и Archlich-а – съответно обикновения юнит и стандартния ъпгрейд.

Нов тип дървета...

...както и сгради

А сега накъде?

Това е най-логичният въпрос, който можем да си зададем. Към Heroes VI най-вероятно. За добро или лошо повече експанжъни за петицата няма да има. Ако може междувременно да се появи Might&Magic X, няма да се обидя на Ubisoft. Но единственото сигурно нещо, което можем да очакваме скоро, е шеста част на любимата ни походова стратегия. Всичко останало, което се появи със запазената марка на силата и магията, ще бъде неочакван бонус.

Жанр: **Шутър**
Издател: **Activision**
www.enemyterritory.com
Изисквания: **P 2.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Мултиплейър земетръс от ново поколение!

Enemy Territory: Quake Wars

Битките са десетки пъти по-кървави и свирепи от всички воини, на които планетата Земя беше ставала неволен свидетел. Годината е 2065-та, а освен необичайните размери на военните действия, има и още нещо необикновено. Този път хората не враждуват помежду си. Този път Земята не се напоява с братската кръв на човешката раса. В тази решаваща война хората са изправени срещу един нов, могъщ и неизмеримо кръвожаден враг. Човечеството за пръв път в своята история трябва да се бори за оцеляването на своя род, трябва да се противопостави на другопланетните нашественици. Трябва да устои срещу безпощадната офанзива на Строг – високо технологична, кибернетизирана раса, чиято единствена цел е да превърне Земята в пустиня, ресурсите на която да използва за своето съществуване. Водещите световни градове, емблемата на развитието на човешката цивилизация, лежат в руини, агресорите напредват с всяка изминала минута... дали ще пометат отчаяната съпротива на разпокъсаната, бранеща се армия на хората или ще бъдат отблъснати – това зависи само от вас, и от това на коя страна ще изберете да застанете. Помислете добре, залогът никак не е малък! Успех.

Преди да ви разкажа за същността на Enemy Territory: Quake Wars, ще ви припомня, че за нейното създаване са виновни англичаните от Splash Damage. За тези от вас, които са позабравили, ще уточня, че това са хората, които реализираха Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory. Една игра, която се появи през далечната 2003-та година и положи основите на новата представа за отборен шутър, а в момента е достъпна за свободен даунлоуд в нет-а.

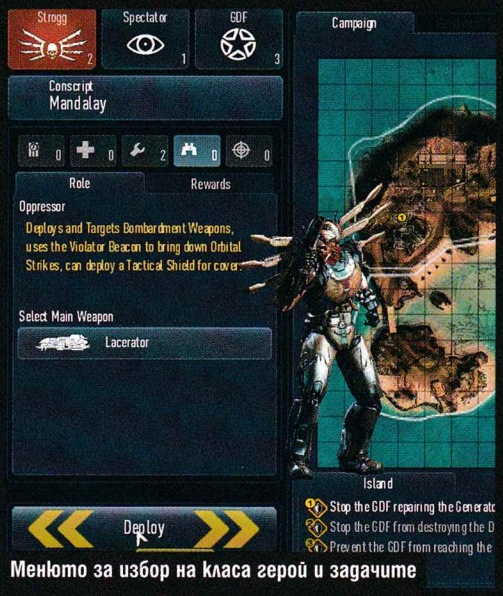
Предполагам, не е трудно да се досетите, че основната разлика в двете заглавия е фактът, че последното е базирано върху сай-фай света на Quake, като към него е прибавена и щипка от гениалното съдържание на безспорния еталон в жанра – Battlefield. Като резултат от всичко това почитателите на компютърни игри и притежателите на PS3, Xbox 360 ще имат възможността да се насладят на един от най-качествените отборни шутъри, правени до момента. Интензивен геймплей, възможност за подобряване на уменията чрез трупане на боен опит, два враждуващи лагера с по пет класа бойци, множество оръжия, огромни карти, завладяващ геймплей и страхотна графика. Всичко това откриваме в най-новото заглавие, продуцирано от ID Software – безспорният титан в най-популярния геймърски жанр.

Време е за приготовления

Надявам се, че вече имате на разположение достатъчно добър интернет вкъщи, защото истинското удоволствие от Enemy Territory: Quake Wars може да се изпита най-пълноценно в мрежов сблъсък с живи хора, който най-лесно би се осъществил чрез глобалната мрежа. Ако обаче не разполагате с такива екстри, не се отчайвайте - играта предлага и възможност за разцъкване в LAN. Освен това, за да не се излагате пред приятелите си, когато се хвърлите в безмилостната битка, можете да се подготвите в - условно казано - сингълплейър патаклама срещу ботове. В интерес на истината, имайки предвид, че геймплеят на играта се базира на не дотам прости задачи, по-добре при всички положения да потренирате офлайн, преди да се впуснете в "дълбоките води".

По подобие на Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory и тук не се залага на броя фрагове, които правите, а на задачите и мисиите, които трябва да изпълнявате в комбина с целия отбор. За тези, които са запознати с Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory адаптацията ще е безболезнена, но останалата част ще трябва да се приготви за няколко часа навлизане в света и запознаване с особеностите на геймплея. Чак след това ще започнете да усещате качествата на заглавието. Основните моменти, с които ще трябва да свикнете, са няколко.

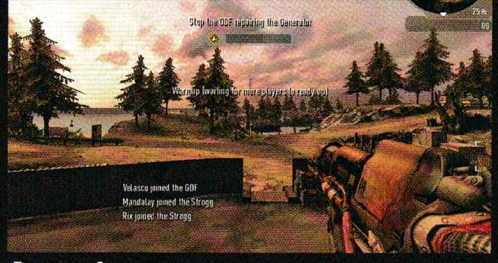
От една страна да разчитате подробния, но първоначално трудно разбираем интерфейс. Имайте предвид, че, например, картата е полезна, но само тогава, когато придобиете обща представа за нивото, на което се сражавате и за цялостната обстановка. Също така ще трябва да запомните значението на различните икони, които се появяват и ви показват какво трябва да правите, къде трябва да отиде-



Менюто за избор на класа герой и задачите

Прихванати сме...

...ударени сме... мъртви сме...


Гора, дръвчета, аромат на смърт... пълна идилия

Почти кацнахме...

Ти давай, аз съм след теб...

Небрежно снайпване

Зѐми!

те, за да изпълните мисията си и т.н. След това ще трябва да разучите различните класове герои, които са по пет равнозначни за двете раси. Между тях има на пръв поглед повърхностни, но всъщност силно значими разлики, които е добре да усвоите, за да се справяте по-ефективно в битката.

С главата напред

Без значение дали ще предпочетете да се сбиете с ботове, които всъщност са доста интелигентни, или ще се впуснете в двубой срещу живи хора, задачите, които трябва да изпълнявате, са идентични. Преди всичко е нужно да ви спомена, че те са логически свързани една с друга. Също така, когато изберете да играете в ролята на бранещ се отбор, трябва да знаете, че ако загубите дадена позиция (провалите се при защита на определена територия например), не можете да се върнете и да я завоювате наново.
Това, което можете да направите, е да се съсредоточите върху следващия етап от играта и да положите повече усилия, за да не бъдете изтласкани към третия фронт (в повечето карти има по три основни задачи). Ако това се случи, изпадате в ситуация, която не е никак приятна – заклещени сте в ъгъла и всичко, което можете да направите, е да се борите за живота си, докато не изтече първоначално зададеното време. Ако все пак успеете да удържите фронта до последната секунда, печелите играта. Освен основния режим на игра, има и т. нар. кампании. Това са няколко подредени карти, които вървят в пакет и позволяват трупането на повече опит, който подобрява характеристиките ви. Тази комбинация от няколко "нива" придава чувство на задълбоченост към геймплея, който иначе бих определил като експлозивен, мегаинтензивен екшън. Интересното при отделните задачи е, че някои от тях трябва да се изпълняват от определени класове герои. Cover Ops, представителите на GDF (обединената човешка армия), могат да хакват разни неща и да боравят прецизно със снайпер. Field Ops, от друга страна, могат да предизвикват въздушна и артилерийска атака. Soldierите пък безпроблемно разрушават всякакви обекти и т.н.. Всеки клас разполага със специфични способности, които го отличават от другите. Medic, освен че лекуват, могат да хвърлят сандъци с медикаменти и да съживяват паднали в боя другари. Аналогичните класове в редиците на Строг пък могат да се похвалят с малко по-различни умения. Aggressor (отговарящи на GDF soldier) боравят с тежки оръжия и носят голямо количество гранати и експлозиви. Technicians (еквивалент на GDF medic) се грижат за здравето на кибернетизираните воини, носят не особено мощно пушкало и разполагат с умението да създават портали за "раждане" близо до бойното поле, като по този начин осигуряват неспирен достъп на свежи подкрепления. Constructor е класът, който предс-

Можете да лежите и да чакате съотборник да ви съживи

Ако имаше повече детайли на картата!

Да постреляме и на закрито...

Всеки нов рунд започва с кратък полет

Имате ли разрешително за строеж?

Лесно излиташ, лесно падаш

тавлява инженерните експерти в редиците на Строг. Може да строи отбранителни кули, да поправя превозни средства и т.н.

По земя и въздух

Дванадесетте карти, които ще откриете в Enemy Territory: Quake Wars предлагат както битки сред открити, обширни терени, така и сражения в тесни коридори и помещения. Когато сте навън обаче, играта е една идея по-интересна заради наличието на превозни средства – сухопътни и летящи. Има различни видове бронирани машини, летящи апарати, роботизирани "циклопи" и т. н. Всички те обаче са сравнително лесни мишени за защитните кули и тежко въоръжените противници, така че предимството, което носят на използващите ги играчи, се постига с голяма доза мисъл и обширно планиране. Това е необходимо, за да може да изненадате противника, да не се нахендрите на защитни кули и в крайна сметка действията ви да донесат резултат. И като ви заговорих за кули, може би е тук моментът да спомена, че те могат да са противоракетни, противопехотни, против превозни средства, артилерийски и т. н. Еквивалентите на Строг общо взето изпълняват същите функции.

Когато си заслужава

Системните изисквания на заглавието не са никак ниски. За сметка на това обаче гледката си заслужава. Картите са със значителни размери, зрителното поле е изключително разширено, моделите са детайлни, движенията – плавни. За всичко това, разбира се, си има причина. И тя е, че за основа създателите на играта са използвали графичния модел, който намери приложение в културния шутър на ID Software - DOOM 3.
Разбира се, тук енджинът е претърпял редица подобрения, които позволяват всяка карта да бъде идентична, без повторения на терени. Освен това на лице са динамични светлини, позволяващи битките да се водят през деня и нощта. За качеството на геймплея допринасят и сенките, които се изменят в зависимост от посоката на светлината и невероятно свежото хрумване за междужанрова кореспонденция чрез възможността да погледнете бойното поле от трето лице, когато влезете в режим за строеж на дефазивни кули, например.

Ключът към успеха

Ако се обърнем назад и се опитаме да се върнем към далечните години, когато се появи Quake I, ще си спомним, че тогава играта злополучно попадна в сянката на старата класика DOOM II. Години по-късно същата съдба сполетя и Quake 3 – тя трябваше да се бори с небезизвестния Half-Life-базиран проект, наречен Counter-Strike. В общи линии съдбата на поредицата никак не е лека, още повече, че Quake Wars в момента се изправят срещу смазващо забавната Team Fortress 2. И все пак фактът, че Quake-поредицата е оцеляла през годините, състезавайки се с най-добрите заглавия в жанра, е недвусмислен. Да не говорим, че новият стил на игра, отборните преживявания, задачите и всичко останало в Enemy Territory: Quake Wars са повече от страхотни предпоставки за перфектно изживяване. Сега, струва ми се, ви остана да решите само едно... на коя страна да застанете?
Преборете този сериозен проблем, нарамете пушкалото, затегнете броните и се впуснете в безмилостната патаклама.

- Шеметна графика
- Завладяващ геймплей
- Пет класа герои, разнообразни оръжия и превозни средства

графика
звук
геймплей

5.5

- Сравнително тежка за хардуера
- Трудна за новаци
- Прекалено бърза

Жанр: **Криминале**
Издател: **Ubi Soft**
www.csi.ubi.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Ако гледането на сериали вече не ви носи старата тръпка, опитайте това.

CSI: Hard Evidence

CSI или известния още като "От местопрестъплението" сериал е една от модерните сапунени опери, които продължават безконечния си живот на малкия екран и събират все нови и нови почитатели.
Не знам точно колко сезона има CSI, но бих налучкал някаква цифра около 10.
Това означава, че ако имате желание и не сте гледали този сериал преди, можете да се отдадете на 9600 минутен (160 часов) маратон, в които да наблюдавате престъпници, престъпления, следователи и т. н.
Естествено, когато една филмова продукция насъбере значителна популярност, идва моментът, в който да се пусне мърчъндайзинг, като пластмасови кукли на Гил Грисъм, значки с надписи CSI и разбира се – компютърни игри.

Четвърти пореден път

CSI: Hard Evidence наистина е четвъртата поредна компютъризация на телевизионния сериал. Тя е възложена на студиото, което създаде предишната част 3 Dimensions of Murder, TellTale Games, които според мен определено не са сред компаниите с най-оригинални и запомнящи се идеи.
Накратко, в CSI: Hard Evidence ще се сблъскате с пет нови престъпления, които няма да предизвикат въображението и интелекта ви нито за стотна, като тази година за първи път можете да направите това и на XBox360! Единственото, което ще трябва да правите, е да кликате с мишката (джойстика) по екрана и да оставите сюжета да ви води напред.
А ако случайно сте пропуснали някоя улика по пътя, няма място за притеснение. Винаги можете да огледате всяко местопрестъпление повторно и да покликате по екрана, докато не намерите липсващото звено.
Истината е, че CSI: Hard Evidence не се различава значително от предшествениците си (които, ако видите в по-стари броеве, получават системно все по-ниска и по-ниска оценка). За най-голямо съжаление познатата ни от предишните 3 части игра

не се е променила нито на сантиметър

и това според мен си е абсолютно недопустимо. Ако триковете на евреина Джери Брукхаймер минават сред зомбираната американска телевизионна публика, то на нас, заклетите геймъри, той не може да пробута едно и също нещо 4 пъти (а бъдете сигурни, че ще се опита да продължи в този дух).
Не само, че оригиналността на CSI: Hard Evidence е нулева, ами и реализацията не е дори сред посредствените в бранша.
Графиката е невзрачна, въпреки че е 3D (кой ли се впечатлява от такива неща вече), като героите определено не стоят реалистично на екрана.
Синхронизацията на говора е направена адски куцо и никой от играта не може да ви заблуди, че наистина говори (за разлика от други части, в които поне това беше свършено). Иначе средствата, с които ще разрешавате престъпленията си, са досущ същите, като в предишната част и няма да ви изненадат, ако сте играли CSI преди това.
Друго нещо, което поне мен издразни много, е, че няма начин да не успеете да разкриете някое престъпление.
Самият сюжет просто така ви води, че в повечето случаи се чувствате, че гледате долнокачествена версия на сериала CSI и от време на време натискате бутоните на мишката си. Накрая бих препоръчал тази игра само на най-захласнатите по сериала CSI фенове, които със сигурност ще ѝ се изкефят. Всички останали, които искат сериозно предизвикателство, да стоят далече – CSI: Hard Evidence определено не е за тях.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **THQ/Relic**
companyofheroesgame.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

В стратегическия жанр има ново течение...

Company of Heroes: Opposing Fronts

Измина почти година, откакто на компютърния пазар се появи Company of Heroes – стратегията на Relic Entertainment, която доказа, че дори в предъвкани теми като тази за Втората световна война има още хляб. Единадесет месеца по-късно програмистите от студиото, отговорно за култови заглавия като Homeworld и Warhammer 40,000: Dawn of War, отново нахлуват на бойното поле, наречено геймпазар. И, струва ми се, за пореден път доказват своя професионализъм.

Днес учениците имат повече време от всякога – просто защото не им се налага да ходят на училище. Company of Heroes: Opposing Fronts е едно от най-добрите решения за запълване на това свободно време. За тези, които са запознати с първата част, ще спомена, че в новия, самостоятелен експанжън е запазена уникалната атмосфера на първообраза. Но най-важното е, че все още е на лице умопомрачаващата интензивност на събитията, която определено е най-запомнящото се качество на заглавието.

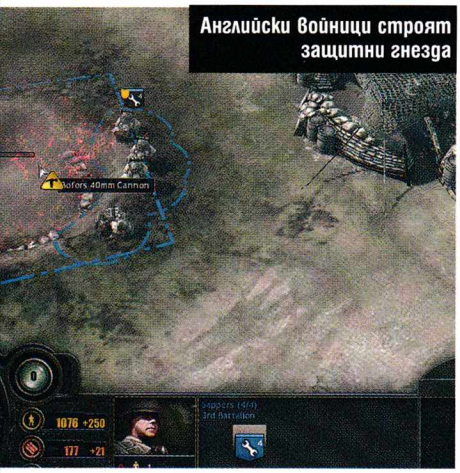
2 е повече от 1

В Company of Heroes имаше само една кампания и тя беше фокусирана върху битката за Нормандия. В началото ѝ се сблъскахме с десанта на съюзническите сили на Омаха бийч, а след това преживяхме редица исторически подвизи в компанията на съюзническата армия на френска територия. Една от добрите новини относно Company of Heroes: Opposing Fronts е, че предлага не една, а цели две кампании. Едната е в компанията на II британска армия, която трябва да нахлуе във френския град Каен, броени дни след масираната атака, известна като D-day. Във втората поемате управлението на елитна немска танкова дивизия, която трябва да отблъсне нашествието на противниковите парашутисти, известно като операция с името "Маркет Гардън".

Company of Heroes: Opposing Fronts е самостоятелен експанжън, което означава, че за да се насладите на геймплея му, не е нужно да разполагате с копие на първата част на играта. От друга страна обаче, ако имате Company of Heroes, ще можете да се възползвате от няколко екстри. Първо - в менюто на Company of Heroes: Opposing Fronts ще се появи опция за разцъкване на кампанията от първата част – Normandy. Освен това в мултиплейър режим ще можете да избирате както измежду фракциите от първата игра, така и между новодобавените англичани и шваби.

Нещо като лек оптичен тунинг

Ако трябва да си послужа с автомобилна терминология, за да ви опиша ситуацията с новата игра на Relic Entertainment, ще ви кажа, че производителите не са се постарали да направят основен ремонт на двигателя, добавяйки неколкостотин допълнителни конски сили към мощността му. За сметка на


Английски войници строят защитни гнезда

Go, go, go!!!

Като на война - огън, смърт, пушек

Настъплението продължава

Този май се е загубил...

Броени секунди до превземане на целта

Пехотата все още се управлява на групи

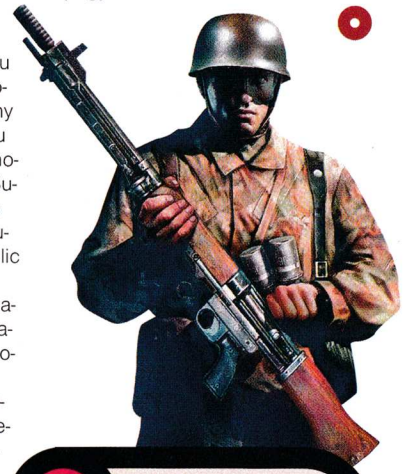
това обаче са осъществили много стилен оптичен тунинг, който неминуемо ще задържи вниманието ви върху играта за неопределен период от време. Или с други думи - в своята дълбока същност всичко си е както постарому – изключително интензивен геймплей, качествена графика, добър изкуствен интелект, сравнително интригуващи кампании и страхотен мултиплейър.
Към добре познатото старо са добавени двете изцяло нови фракции. Ако изберете да застанете на страната на немците, управлявайки елитна танкова дивизия, ще имате предимно офензивни мисии. За сметка на това обаче, ще се възползвате от бързината на германските единици и от тяхната функционалност. Всички пехотинци могат да ремонтират механизираните части, което е страхотен плюс. Освен това, когато играете със силите на Третия райх, можете да се възползвате от възможността да копаете окопи, поставяте телени заграждения и т.н. Като цяло с немците е далеч по-лесно – те са много подвижни, но именно този факт предполага изключително съсредоточаване върху бойните действия и светкавично дислоциране на отделни части от армията ви.
С англичаните се играе далеч по-спокойно, те са по-дефензивният вариант. Разполагат с разрушителна артилерия, която може да разпердушини вражеските позиции от безопасна дистанция. Механизираните им единици са добре бронирани, но за разлика от немските, не могат да бъдат ремонтирани, което е съществен минус. Освен това британската пехота не разполага с възможността да хвърля гранати, което я прави напълно безполезна против танкове и друг вид механизирани врази. Въпреки това, играейки с англичаните, ще можете да се възползвате от няколко вида защитни гнезда – против пехота, танкове и т.н. Комбинирани, вършат наистина добра работа.

Да раздвижим сивото вещество

Интензивността на събитията в Company of Heroes: Opposing Fronts предполага на моменти засилена мозъчна дейност. Ще трябва да се замисляте за разни ситуации, когато ви се наложи да избирате измежду различни бонуси по време на битка. Те се изразяват в своеобразни ъпгрейди или в получаване на подкрепления. До тези благини ще можете да се докоснете, когато натрупвате достатъчно опит, който се трансформира в специални точки, които са ви необходими, за да "закупите" някой от бонусите. Отделно всяка от единиците ви ще трупа опит и ще качва нива.
Тук обаче идва моментът, че за да се възползвате от това, трябва да кликвате върху всеки отделен юнит и да го ъпгрейдвате поотделно. В един момент това упражнение става наистина досадно. Като цяло изборът ви при подобряването на характеристиките на юнитите след покачване на ниво не е голям – общо взето се свежда до дефензивни и офензивни подобрения. От друга страна обаче, почти всяка единица може да развие определено умение срещу известно количество ресурси. За стрелците например това е точност или разширен обсег на действие и т.н.

Послушахте ли ме?

Ако извадите изпод леглото си брой 12/06 на PC Mania и отворите на материала за Company of Heroes, ще видите, че преди около една година съм ви препоръчал да се сдобиете с нова видеокарта, за да можете да се насладите на качествата, които предлага заглавието на Relic Entertainment. Ако тогава сте ме послушали, сега няма да имате никакви проблеми с изискванията на продължението, защото те са почти същите. За сметка на това обаче и визията е почти непроменена. Забелязват се някои дребни корекции, но като цяло изгледът си е старият.
По посока на аудио оформлението мога да кажа само хубави неща. Двете кампании са въоръжени с арсенал от коренно различни мелодии, а силата и плътността на шума от взрив зависи от това на какво разстояние от него се намирате. Определено озвучението допринася за създаването на завидно добрата атмосфера.
И за финал може би трябва да спомена, че мултиплейърът съвсем не е за изпускане. Факт е, че и соловите кампании са достатъчно качествени, за да задоволят глада ви за надмощие и победа, но усещането да натупате жив човек е друго, нали? Ако пък не можете да намерите доброволци, с които да разцъкате, можете просто да направите един скърмиш – разликата няма да е много голяма. Изкуственият интелект е на завидно добро ниво, както и почти всичко останало в най-новия продукт на Relic Entertainment.



kaldata.com
Софтуерни, хардуерни и IT новини.
Kaldata.com е най-големият български сайт за IT новини, предлагащ ежедневно най-актуалната информация от света на софтуера, хардуера и информационните технологии. Бъдете в час с последните версии на любимата си програма и открийте само тук много нови и полезни приложения.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Midway**
www.strangleholdgame.com
Изисквания: **2xP 2GHz, 2 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS3, XB360**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

"Твърдо сварен" екшън

Stranglehold

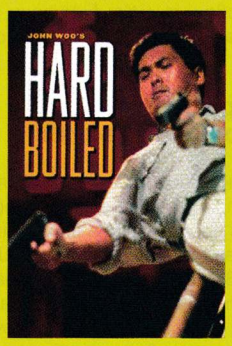
Много е лесно човек да погледне Stranglehold за няколко минути и незабавно да я отпише като копие на Max Payne. Защото, в известен смисъл, тя си е точно това. Погледнато глобално обаче, именно Stranglehold има повече права върху всички елементи на играта, която копира – защото тези елементи са въведени и развити от един китайски кинорежисьор, който кара мнозина киномани да цвилят от кеф само при споменаване на името му. Става въпрос, разбира се, за Джон Ву – един от светиите на хонгконгската филмова индустрия и продуцент на джиткатa, за която става въпрос в тази статия. Така че за момент ще забравим за приликите с историята за детектив Пейн и ще се запознаем с персонаж със същата професия – инспектор Текила.

Технически трудности

Още от началото искам да се оплача, че тази игра адски ме измъчи. По принцип гледам да избягвам подобни лирически отклонения, но в този случай щете – не щете, ще слушате. :) Stranglehold просто отказа да тръгне! Компютърът ми покрива всички изисквания (за тях – след малко), но проклетията просто отказваше да отлепи от началния екран. Ето горе-долу как протече ситуацията:
Ден 1. Инсталация, черен екран при стартиране. Бъркане по настройки, сменяне на резолюции, нищо не помага. Отказах се и си пуснах World of WarCraft.
Ден 2. Четене по официални сайтове и форуми, инсталиране на нови драйвери за дънна платка и видеокарта. Обновяване на DirectX. Все същото. Отказах се и си пуснах WoW.
Ден 3. Преинсталиране на играта, още ровене в интернет. Ритане на кутията на компютъра. Ефект – никакъв. Отказах се и... ами, пуснах си WoW. И така нататък с дните.
Почти се бях отказал от цялата гадост, защото щом една игра ме кара вместо нея да играя WoW, положението е скапано отвсякъде. И тогава като манна небесна се появиха новите ForceWare 163.76 бета драйвери, които най-накрая принудиха въпросната гад да подпали на чисто новата ми nVidia. Разбира се, в този момент бях (почти фатално) закъснял със статията и ме очакваха няколко безсънни нощи, но какво ли не прави човек за единия професионализъм :). Това е често срещан проблем дори сред западните колеги. Толкова с оплакванията от мен, ако имате същия проблем, горе е написано решението (новите драйвери, не WoW).

Екшън по хонгконгски

Играта се води духовен наследник на филма Hard Boiled, който пък е смятан за една от класиките на екшън-киното в бившата британска колония. В главната роля е Чоу Юн-Фат, добре познат ни от Холивуд, който дори е дал гласа си за главния персонаж, инспектор "Tequila" Yuen. Аз бих се захилил, ако някой ми се представи с подобно алкохолно име, но това няма да продължи дълго, защото Чоу би ме ритнал в зъбите (по същата причина не е разумно да му казвате, че предпочитате Джеки Чан като актьор).
Та въпросният инспектор Текила е непокорно ченге от полицията на Хонг Конг, който тръгва да отмъщава за смъртта на свой колега, убит от една от групировките на Триадите (китайската мафия). Впоследствие различните участници в мелето започват да се прецакват един друг със страшна скорост, инспекторът научава новини от отдавна изчезналата



Hard Boiled

Hard Boiled е последният филм, който Джон Ву прави, преди да напусне Хонг Конг и да се установи трайно в Холивуд. Заснет е (естествено) на китайски; на български е познат като "Твърда игра" или "Твърдо сварен". В него имаме точно два часа и шест минути неподправен и непрестанен хонгконгски екшън. Изстрелват се по над сто куршума без презареждане, кръв шурти като противопожарен кран, а броят на убитите е 307 – на практика всеки, появил се на екран, по някое време отлита в небитието. Структуриран е около четири основни бойни сцени, като последната – в болницата – е дълга над тридесет минути. Играта Max Payne е пълна с препратки към този филм: едно от нивата на трудност беше Hard Boiled, паролата за отваряне на една врата – John Woo, а и цялата идея на bullet time-а е донякъде заимствана от кинолентата. Адски нереалистичен, но доста приятен за гледане филм, ако човек си пада по безсмислената стрелба. А щом сте седнали да играете Stranglehold, значи попадате в тази категория.

Джон Ву

Като малък Джон Ву е мислел да стане християнски свещеник, но по-добре, че е решил вместо това да се насочи към големия екран. Той е един от хората, превърнали хонгконгското кино в почти самостоятелен жанр. Характерни за филмите му са "gun fu" (визуална техника, при която престрелките изглеждат като бойно изкуство), използването на Mexican standoffs (когато няколко въоръжени човека стоят един срещу друг с насочени дула и чакат кой първи ще мигне), slow motion и други похвати, които нямат хубав превод на български. Характерни за филмите му са персонажи тип "корави копелета" – мъже, които са готови на всичко за честта си и приятелството и абсолютно неподкупни, въпреки че тези им качества ги правят нежелани в един свят на материалното и покварата (брей, това аз ли го написах?). Също така очевидно куршум не ги лови. Кариерата му в Холивуд започва през 1993 г., когато режисира "Трудна мишена" с Жан-Клод ван Дам. Тук за пръв път се сблъсква с ограничения от типа "колко хора могат да умрат в една сцена", защото американските продуценти искат да направят продукт, смилаем за щатската публика. Следват още няколко филма, по-известните от които са "Код: Счупена стрела", "Лице назаем" и "Мисията: Невъзможна 2". Двамата с Чоу Юн-Фат ще се завърнат временно в Китай през 2008 г. за заснемането на нов филм.
Не съм филмов критик, но общото мнение е, че Джон Ву е един от най-култовите кинорежисьори за много хора. Идеи от негови произведения са черпели авторите на Max Payne, F.E.A.R., братята Уашовски с тяхната The Matrix и още много, много други. В Stranglehold можете да го видите като барман и съдържател на магазин за оръжия.

The Matrix на живо

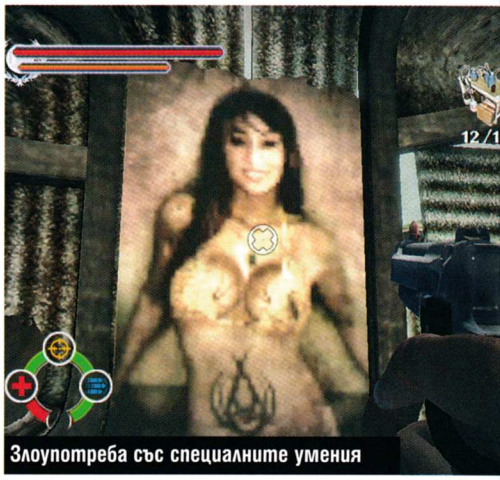
Дивна ярост!

Спокойно! Кръвта не е моя

Ву, Джон Ву!

Ами сега как да сляза оттук?

Парчетии летят навсякъде


Злоупотреба със специалните умения

си приятелка, забърква се с руската мафия и изпочупва един музей в Чикаго.

представлява общо взето приемлива гангстерска история, каквато мисля, че би допаднала на всеки фен на Джон Ву (въпреки че не става ясно доколко точно Ву е участвал в разработката). Основното ви занимание в джиткатa е стрелбата. Ще стреляте много, а противниците ще се появяват на вълни, които само чакат да бъдат избити възможно най-зрелищно. Законите на физиката и ограниченията на реалността не важат – оръжията нямат нужда от презареждане, а главният герой може да прави почти всички акробатични номера, за които се сетите. Може да се пързаля прав по парапет, да се спуска по въже с една ръка, да отскача от стени като през цялото време не престава да изпраща дъжд от куршуми към враговете си. Основен инструмент в арсенала му е Текила-времето, което е добре познатият ни slow-motion или bullet time. Това забавяне на времето се активира всеки път, когато скочите в някаква посока и наоколо има враг, или пък автоматично, докато извършвате някаква акробатика. А в специалните standoff моменти, пичът може дори да избягва куршуми!

Време за Текила!

Инспекторът има четири специални умения, които му дават преднина пред всичко живо останало. Тези способности се наричат Текила-бомби и за мое разочарование не се оказаха рецепти за коктейли, а няколко изключително разрушителни атаки.

Първото умение е дефензивно и запълва част от кръвта ви; второто ви позволява да се прицелите с невероятна точност в някой враг, след което да гледате полета на куршума към тялото му; третото ви вкарва в дива ярост, в която сте неуязвим, не хабите патрони и увеличавате щетите, които нанасяте; а четвъртото се състои от натискане на едно копче, след което Чоу се завърта като пумпал и за секунди гарантирано прочиства стаята от паразити, докато наоколо летят бели гълъби (закъде без гълъби в произведение на Джон Ву?). Енергията си възстановяваме като събираме хартиени самолетчета (или може би отново гълъби), които ви подсвиркват (!!!), или като извършите някое убийство по особено ефектен начин, за което получавате звездички.

Важно е да се помни, че можете да взаимодействате с почти всичко по нивата – повечето предмети са разрушими, някои са смъртоносни.Например можете да простреляте някоя неонова табела и тя ще се стовари на главата на противника под нея или просто да взривите удобно разположена газова бутилка, докато сте в slow-то. Буквално за секунди нивата се превръщат в развалини и дори и най-солидната колона няма да издържи дълго, ако сте се скрили зад нея и ви обстрелват десетина мафиота.

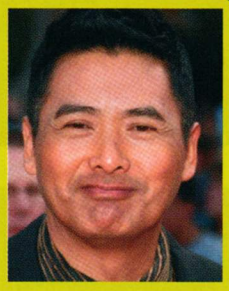
Графиката е голям плюс за играта – експлозиите са доста зрелищни, а лицата на основните герои са изпипани до последната подробност (Unreal Engine 3 все пак).

Специално внимание е обърнато на моделите на враговете ви, които се сглобяват от различни произволни телесни части, така че няма да се биете с армия клонинги (някои биха казали, че китайците и без това си приличат, но не и аз :)).

Въпреки гигантските системни изисквания играта не е никак тежка и едва ли ще имате проблем с кадрите в секунда... ако изобщо я подкарате, разбира се. :)

Единственото, което ме озадачи, бяха необходимите за инсталацията 12 (дванадесет) гигабайта свободно дисково пространство – това струва ми се е първата игра, която надминава психологическата граница от 10 GB. А едно време StarCraft заемаше едва стотина мегабайта, ех-х-х...

Общо взето, Stranglehold е една приятна екшън игрица, макар и доста кратка, която си заслужава да пробвате просто ей-така, за колекцията. Уви, тя взима твърде много вече използвани елементи (независимо от кого са измислени първо), за да бъде запомнена за дълго. И все пак, Джон Ву си е Джон Ву, дори когато се дъни.



Чоу Юн-Фат

Петдесет и две годишният Чоу Юн-Фат е един от най-известните актьори в Азия. От деветнадесетата си година участва в различни тв сериали. Пробивът му в киното става с един от филмите на (тогава неизвестния) Джон Ву - A Better Tomorrow от 1986 г. На Запад става популярен първо с "Ана и Кралят", "Тигър и Дракон", "Бронирани монах", а наскоро – и "Карибски Пирати: На края на света" (тази негова роля е частично цензурирана в Китай, защото според местните управници представя китайците като злодеи, а Сингапур – като пиратски град). Общо е участвал в над 70 филма, но още очаква големия си успех в Холивуд.

Плонж в slow-то

Казвам се инспектор Текила

Всеки скейтбордист би завидял

Някой е забравил печката включена

+
- Джон Ву
- Невероятни бойни сцени
- Всичко е чупливо

графика
звук
геймплей

5.5

–
- 12 гигабайта инсталация
- Не е минала качествен контрол
- Еднообразна след време

Жанр: **Стелт екшън**
Издател: **C1 / Haggard**
deathtospies-thegame.com
Изисквания: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Смърт на шпионите!

Death to Spies

"Пуканки с карамел! Пуканки с карамел!", повтаряше си той, а лицето му се триеше в смрадливата тиня и камъчетата. Но това нямаше значение. Малките гнусни буболечки бяха си изградили цяла колония и пируваха върху тялото му, но нямаше как да се отърси, без да бъде забелязан. Всичко, което беше важно, беше всъщност да не чуе онзи пронизващ пукот от вражески изстрели, отекващи в неговата каска. Не. Дори и това не беше. Важното беше да изпълни мисията си, което бе и причината да трябва да оцелее.
Така ще прекарате много часове, влачейки се по корем сред всевъзможните треволяци, дебнейки врага. Но това няма да има значение, защото играта ще ви зариби. Ако трябва да съм честна (а не трябва, но пък нямам повод да не бъда), може би няма да прозрете стойността на заглавието в самото начало. Или поне с мен се случи така. В началото играта ми се стори прекалено средностатистическа и бях погълната от собствения си скептицизъм, готова да се озъбя срещу всяка секунда геймене и всеки пиксел трева. Като разцъках малко обаче, установих, че зад до болка експлоатирания сюжет за Втората световна война тук се крие

една малко по-различна идея

Първо, играта поне не е класически екшън, а залага на stealth елемента. Основната цел съответно не е просто да стреляте до пълно изтощение и липса на муниции, а да измислите добра стратегия, да се промъкнете и да обезвредите врага, използвайки ума си.
За разлика от повечето подобни игри обаче, тук има и някои новости. Например имате индикатор на това доколко се излагате на опасността да бъдете забелязани от всеки един опонент. Важен момент е и че нивото на AI е добро. Така например, ако простреляте някого, рискувате да направите дупка или кърваво петно по униформата му и тя практически става неизползваема от вас. Ако искате да щъкате като един от вражеския лагер, трябва да се премените с дрешките на някой удушен например. Ако пък решите да гърмите, винаги се стремете да нанасяте смъртоносни изстрели и да не привличате внимание.
В същия ред на мисли, разбира се, трябва да измисляте подходящи места за ненужните тела, като разполагате и с блазнещата опция да поставите капан с експлозиви по самия труп и да го зарежете насред алеята в очакване да се наслаждавате на фойерверките, когато колегите му го открият. Иначе можете да хвърлите трупа в някоя река или да го покриете в подходящ контейнер.
При изпълнение на мисиите разполагате с гранати, нож, хлороформ, заглушители и няколко гърмялки. Интересно е, че и тук има

реализъм

и не можете да се натоварите като товарна камила. Затова е важно да внимавате при избора на арсенала – врагът забелязва и произхода на оръжието ви, ако сте решили да го заблудите, че сте един от тях. Веднъж промъкнали се сред душманите пък, ще ви се налага да им пакостите всячески, като крадете документи, отвличате високопоставени военнослужещи, саботирате плановете им. Готино е, че при изпълнение на мисиите можете да се възползвате и от някои возила. Накратко – ако се хванете на хорото, трънка има. Макар и да не е епохално откритие, играта радва и съветът ми е: намъквайте камуфлажа и се пльосвайте по лице.

Пъргав като хлебарка...

Сега какво да те правя?

Тарашим труповете

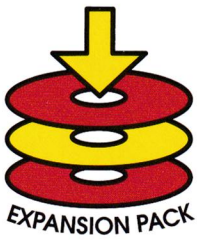
Аз съм дъвката на вашата обувка

- Добро ниво на реализъм
- Умни гадини
- Имате възможността да импровизирате

графика
звук
геймплей

4.5

- Потенциалът на играта първоначално остава скрит



Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**Atari / Obsidian Interactive**
	www.atari.com/nwn2
Изисквания:	**P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Историята продължава

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Пригответе се за зрелищни магии

Болката. Тя нахлува в костите и кръвта. Разкъсва сърцето ти – там, където нявга бе магическият къс. Опитваш се да надигнеш глава. В плътта ти зее дупка, точно над твоето сърце... дрипаво закърпена от неумели ръце. Твоите спътници... Кралят на Сенките... Стараеш се да си спомниш какво се случи с тях. Но те се използват от съзнанието ти. Сам си... делят те хиляда тона пръст от горния свят. Нещо раздвижва у теб. Присъствие, глад. То е свързано с теб, гневно... и не може да избяга.

Neverwinter Nights 2 – може би най-епичното RPG за изминалата година. С толкова много възможности, че човек особено лесно можеше да се изгуби из стотиците характеристики, описания и възможности, които имаше пред себе си. Макар и манна небесна за феновете на D&D, игра от подобен мащаб никога не е пощадена от стандартните бъгавинки. Въпреки това тя постигна много. А и как няма – все пак е от студиото, сформирано от някогашни дизайнери, работили за Black Isle.

Да наденем маската на предателя

Сега, почти една година по-късно, е време за официалното разширение, което доразгръща епичната и изключително увлекателната история на оригинала. Точно оттам, откъдето завърши. Но успява ли да се справи с всички проблеми, с които Neverwinter Nights 2 бе заразена и вслушали ли са се разработчиците в препоръките, отправени към тях по форумите на играта? Определено да. Като всеки експанжън на подобна ролева игра и този ще ви позволи да доразвиете стария си герой. Таванът е вдигнат до 30 ниво. Но дори и да не сте играли на Neverwinter Nights 2 и да си нямате някой хай-левел клас, това не е проблем. Може да си създадете 18 ниво персонаж за нула време и да се впуснете в мрачния свят на Mask of the Betrayer, където нищо не е такова, каквото изглежда на пръв поглед.

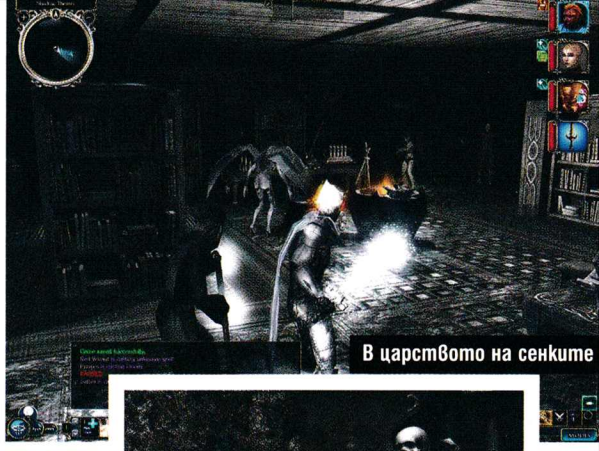
Докоснати от елементите

Може би най-впечатляващата във визуално отношение нова раса в експанжъна са т.нар. Genasi. Хора, повлияни по един или друг начин от есенцията на елементите. Ще ги срещнете в четири разновидности, съответно за всеки един от четирите елемента – огнен, въздушен, земен и воден. Косите на първите представляват малки игриви пламъчета, танцуващи на фона на вятъра. Очите им светват, когато са ядосани, а кожата им има цвят на въглен. Въздушните Genasi са със студено на допир лице, тъмно сини очи, а около тях струи едва забележим електрически заряд. Кожата на земните пък е твърда, непробиваема, корава. Те имат очи, дълбоки като черна яма, а косата им прилича на малки вкочанени кристали. Накрая идва ред и на водните Genasi. Тяхното лице е синьозелено и люспесто, а косата им се вее така, сякаш се намира не къде да е, а под самата вода.
Най-подходящият за всеки един

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Една странна мечка с божествени дарби, която определено има проблеми с гнева си...

Вече може да играете и от трето лице


В царството на сенките

от тези Genasi клас е Fighter. Освен това имат 5 точки резистенция в зависимост от елемента, към който се отнасят – електричество за въздушните, лед за водните, огън за огнените и киселина за земните. Накрая – притежават умението Darkvision, което им позволява да виждат по-добре в подземия и пещери или когато нощта се е спуснала над техния свят.

Елфически попълнения

Дивите елфи са другата нова раса. Те са в пълен унисон с природата, дори много повече от останалите си събратя. Вместо да заровят нос в книгите, този вид дългоухи създания са предпочели да развият повече уменията си за оцеляване, заради което до голяма степен са забравили много от върховните изкуства, практикувани от техния народ. Но не всички. Ако изберете да играете с тях, ще получите +2 бонус към dexterity, но едновременно с това intelligence ще спадне с -2. Най-подходящият за тях клас е Sorceress.
Ако предпочитате във вените ви да тече освен елфическа кръв, и човешка, тогава може да пробвате новия Half-Drow елф. Той обаче не изглежда особено впечатляващо, а и единственото нещо, което го отличава от останалите полуелфи, е умението му Darkvision, идващо на мястото на Low-Light Vision.

Нови класове

Obsidian не са ни пощадили и от към нови класове. Към обикновените попълнения ще открием Favored Soul и Spirit Shaman – съответно sorceress версия на клерика и друида. Макар и да не притежават гъвкавостта на тези кастри, те могат да правят най-различни вариации на магиите.
Има и няколко нови престижни класове, като Stormlord, Sacred Fist, Red Wizard of Thay, Invisible Blade, Arcane Scholar of Candlekeep, но все още не съм успял да си поиграя с всеки един от тях.
Хубавото на новите раси и класове е, че те не са ограничени единствено за експанжъна. Ако искате да пребягате и през оригиналната Neverwinter Nights 2 кампания с тях, можете да го направите.

Поглъщащият душѝ

Една от най-забележителните новости в играта е неутолимата жажда, която вашият герой има. Но не за вода или магия, а за души. Ако не се храни с тях постоянно, ще умре.
Погълне ли твърде много, ще се пристрасти, а ефектът от тях ще трае все по-малко. Имате две възможности – да потискате този странен глад и да изберете пътя на доброто или да поглъщате все повече и повече души и да се превърнете в истински злодей. Вторият случай обаче изисква далеч повече внимание и поддържането на героя ви понякога може и да се превърне в истински кошмар. Но си заслужава.

Вашите спътници

В сравнение с оригинала техният брой е значително намалял. Но за сметка на това характерите са им в пъти по-интересни. Още от самото начало ще се срещнете със Сафия – червена магьосница, в когото със сигурност ще се влюбите, ако героят ви е от мъжки пол. Ще откриете и една странна мечка с божествени дарби, която определено има проблеми с гнева си. Ако предпочетете да не ѝ изсмуквате душата, тя ще се присъедини към групата ви, за да се изявява като перфектния воин. Тогава обаче няма да може да се възползвате от услугите на Един от многото – особено интересно немъртво създание, което се изявява като роуг.
По пътя си ще се срещнете и с Ган и Кроткатa Каелин – съответно Spirit Shaman и особено благороден клерик, които биха допълнили групичката ви по време на епичното приключение, стига да имате нужда от допълнителни кастри. Не забравяйте, че може да вземете най-много трима спътници с вас.

Остатъци

В аудиовизуално отношение няма да видите нещо кой знае колко впечатляващо ново, с изключение на това, че сега играта е в пъти по-оптимизирана и върви далеч по-гладко от първоначалния си вариант. Преди, дори на най-нови машини, тя се задъхваше на открити пространства и правеше живота ни по-труден по време на битки, най-вече заради специалните ефекти на магиите. Сега може да отпишете този проблем. Макар и да не е най-великият експанжън на всички времена, Mask of the Betrayer определено е добро попълнение към колекцията на всеки D&D фен или просто обикновен любител на ролевите игри като мен. Ако нямате време или възможност да се потопите в необятната вселена на някое MMORPG, Neverwinter Nights 2 е може би най-добрата офлайн алтернатива на този етап.

Пред портите на Мулсантир

+
- най-добрата D&D ролева игра за PC
- много нови раси и класове
- в пъти по-оптимизирана

графика
звук
геймплей

5.0

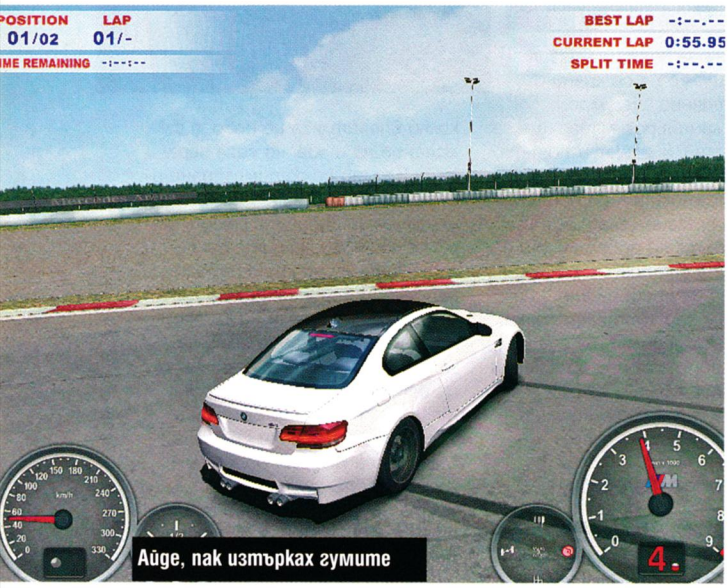
–
- само за ценители
- Все така изнервяща камера
- просто експанжън, искаме още

Жанр:	**Рали симулатор**
Издател:	**10TACLE Studios**
www.m3-challenge.com	
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

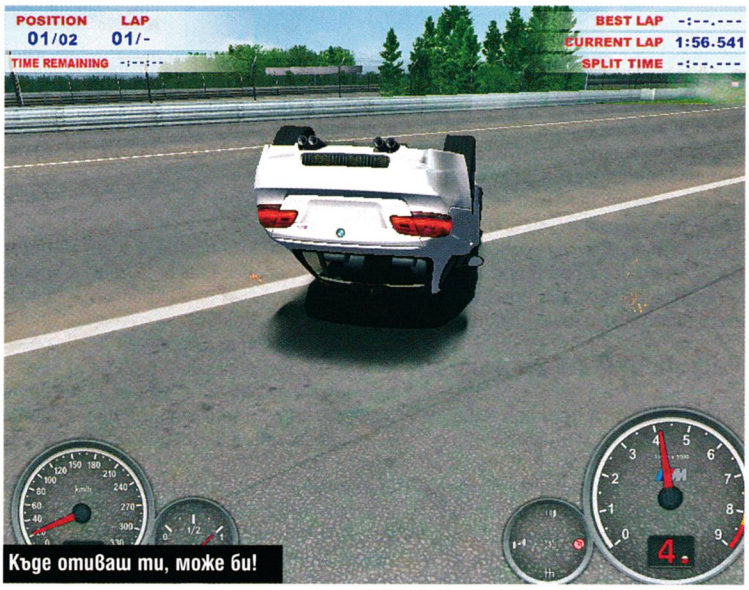
Свилен Енев

Да поизпържим новия баварец!

BMW M3 Challenge



Айде, пак изтърках гумите



Къде отиваш ти, може би!

BMW M3 Challenge е безплатен рали симулатор, създаден да популяризира новия модел BMW M3 Coupe. Въпросният автомобил е достатъчно впечатляващ, за да му се посвети игра – 420 конски сили с възможност за 8300 оборота в минута.

Ще започна обаче с недостатъците на играта. Основният минус е недоизпипаната реалистичност. Ако се блъснеш с примерно 150 км. в час в някоя каменна ограда, колата спира внезапно на място, без дори да се завърти или преобърне. След това просто даваш заден и си продължаваш. Ако пък се блъснеш със 180 км. в час, едва тогава имаш „шанса" да се позавъртиш леко и отново пак си продължаваш спокойно по трасето. Нереалистичността при ударите е ужасно дразнеща, дори за фенове на марката като мен. Уж има опция за реалистични повреди по автомобилите, но колкото и да блъсках бавареца, нищо особено не му се случваше. Прави впечатление и липсата на традиционните шарени реклами по пистите. Тук-там само присъстват билбордове на BMW, Intel или пък Dunlop. Празниците по пистите са запълнени с огромни национални знамена. Управлението на играта е странно, защото се използва мишката – газ подавате с левия бутон, спирачката е десният, а скролът служи за задна скорост. Често казано, решението не е много удачно - „големите" в жанра отдавна щяха да го въведат, ако действително беше улесняващо играта нововъведение. След не повече от 10 минути „шофиране", китката ви така ще се схване, че най-много да намразите играта и да я деинсталирате мигновено. За щастие разработчиците са предвидили възможност за управление и със стандартните бутони.

За мен BMW M3 Challenge е

приятна за мултиплейър

Играта позволява състезание между 16 играча едновременно. Когато се надпреварваш с приятели, нереалистичното управление не е чак толкова важно, тъй като забавлението има друго изражение – непременно да му го... на тоя Гошко от петия етаж. Иначе мултито е също не е лишено от проблеми – например файруолът ви може да ви попречи да го използвате, затова е препоръчително да го изключите.

Сред плюсовете е възможността да си запишете свои mp3-ки в папката с музика към играта, така че да се почувствате, че

История на спортните беемвета

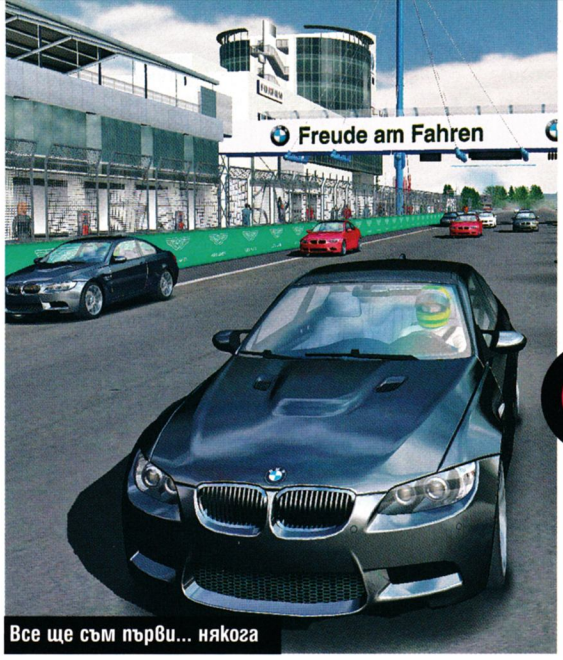
BMW е фирма, основана от Карл Фридрих Рап през октомври 1913 година в Мюнхен. Първоначално се занимава с производството на двигатели на самолети. Емблемата на BMW символизира въртяща се бяла самолетна перка в синьо небе – цветовете на баварското знаме. Компанията участва активно в моторните спортове като Формула 1, Шампионата за туристически автомобили и др.

Още през 1952 г. БМВ представят нов модел BMW 700 (1959-1965), автомобил 2+2 с двигател от мотоциклет R67 – 697 cm^3 и доста спортен дизайн от Джовани Мичелоти. Има и по-мощна състезателна RS версия. Многото успехи на 700 донасят на BMW репутацията на спортните седани.

На Франкфуртското автомобилно изложение BMW представят BMW 1500, компактен седан, с предни дискови спирачки и независимо окачване на четирите колела. Тези спецификации утвърждават марката BMW в правенето на спортни коли.

Как ще ги мина тези всичките?

Започва се



Все още съм първи... някога

собствената им преценка. Каквото и да кажа, сигурно е, че всеки геймър, който е горд притежател на BMW, ще си инсталира играта.
А който няма – може пък да се навие да си купи, след като я поджитка.

- Безплатна
- Караш BMW M3
- Заема едва 500 MB от диска

графика
звук
геймплей

5.0

- Кратка
- Лъха на рекламна игра, каквато всъщност е
- Околната среда е доста бедна

все едно карате собствената си кола. Има няколко гледни точки, от които можете да управлявате автомобила – едната е да гледате пистата зад пилота, така че да виждате какво той прави в колата, как превключва скоростите и т.н., втората е да виждате пистата все едно през очите на състезателя – тоест предното стъкло и предния капак на колата, а можете да наблюдавате трасето на цял екран, или направо да гледате колата отзад. Тези опции се променят с шифт-бутона и създават приятно разнообразие в надпреварата. Можете също така да изчистите всичките статистики от екрана и да се почувствате не като в игра, а като във филм. Предвидено е да включите или изключите автоматичната антиблокираща система на колата (ABS), тъй като, както е известно, истинските пилоти предпочитат да шофират без нея, защото така спирането на автомобила се осланя на

CNS-MP1F е лек спортен плейър с оранжево-черен дизайн и ярък OLED дисплей. С тегло едва 35 грама и два типа слушалки, включително за носене зад врата, той е наистина специален. Можете да го защипете за екипа си по време на дневния крос, без да се притеснявате от падане на слушалките. Високият контраст на дисплея гарантира, че ще го виждате дори в слънчевото утро. Ползвайте CNS-MP1F още като FM радио, диктофон и USB преносима памет за споделяне на цифрови данни за работа и забавление.

Продукти на Canyon ще намерите в:
СОФИЯ: ЖАР Компютри (02) 822 1000, Стантек (02) 926 6969, Мултирама (02) 400 6620, Евроофис (02) 975 3542, Виртуална зона (02) 925 9930, Voodoo Computers (02) 946 1398
ПЛОВДИВ: Адроит Електроникс, (032) 637 963
БУРГАС: 2 Плюс България (056) 843 907, Рива (056) 842 323, Панда 3 Плюс (056) 811 440

DISTRIBUTED BY
ASBIS®
www.asbis.bg

Жанр: **Екшън**
Издател: **Beenox/Activison**
spiderman-friend-or-foe.com
Изисквания: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Wii, PS2, Xbox 360, PSP**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Душман или ортак?

Spider-Man: Friend or Foe

Има едно специално местенце на тази планета. Истински магнит за всякакви природни бедствия, урагани, метеорити, сили на мрака, митични богове от преизподнята и извънземни нашествия. Поколения сценаристи, режисьори и дизайнери са го разрушавали стотици пъти, като сред по-оригиналните попадения се нарежда преминаване на състезателен тиранозавър по централната улица. Разбира се, че става дума за Ню Йорк, към чийто гъзарски централен квартал Манхатън неведнъж са били насочени съветски балистични ракети, планове за световно господство на мутанти и китайски мистици и т.н. Разбира се, той е и арена за настоящата игра, посветена на Спайдърмен.

Симбиоза

Историята е лежерно изсмукана от пръстите. Над Земята прелита метеорит, пренасящ странно същество – симбиот, водещ до вълна от сърцераздирателно смешна визия на Спайдърмен в третия филм и появата на нов антигерой – Венъм (виж карето). Но се оказва, че метеоритът, разбил се в Ню Йорк, не е единственият. Още 4 големи парчета се разпръскват в четирите краища на света – Япония, Египет, някакви тихоокеански острови и... Трансилвания (те там освен вампирясали румънци и гей попбанди нямат друго според западната култура!). Започват да се появяват и фантомите – странни кибернетични организми, по-скоро холограми, носещи частичка от симбиота в себе си. Кой ги прави и защо ги пуска по големия свят да зулумстват – не знаете. А защо привлича най-големите лунатици и им увърта главите с чипове за мозъчен контрол, също е мистерия. Въпросът докога ще чакаме свестните геймсюжети да станат повече от залуханите, също остава отворен.

Спайди: "И така, силите на доброто печелят още една битка!"
Гоблинът: "Е току-що ме загуби, като слушател!"

Като скипнем постната история с все по-голямо въодушевление разкриваме, че тя е само фон на основното мезе в играта – битките и пиперливите коментари на Човека паяк. Както и на една от най-дълго чаканите опции в подобна игра. В Friend or Foe за пореден път ще трябва да се бориш срещу Рино, Гоблина, Сендмен, Скорпиона и в общи линии всички злодеи от комиксовата поредица. Но този път, след като ги натупаш, те ще се присъединят към теб. Веднъж влезли в играта, ще можеш пряко или косвено да управляваш. Винаги си си мечтал да комбинираш ловкостта на Спайди с експлодиращите бомбички на Гоблина или силата на Док Ок – е, вече нямаш проблеми.

Играта е чист екшън с опростени RPG елементи. Всеки, който е играл X-Men Legends 2 или Marvel Ultimate Alliance, лесно и бързо ще свикне с управлението, което си е в общи линии същото. По един бутон за силен и специален удар и един за скок. Можете да ги комбинирате за различни комбота. Като всеки трупясан гад ви носи стишки. Тях пък наливате в машината за ъпгрейди, от която ще можете да правите момците си по-добри и да ъпгрейдвате мрежата на Спайди. С нея, той може да лови и подхвърля противниците си, да я изстрелва с различен ефект (експлодиращи бавни волета или

Пичът в черно!

Не, не става дума за "имо" Спайди от третия филм (btw – Бууууу, БУУУУУ! черния Спайди е зъл, а не разчуствано гейче). А за Еди Брок aka Venom. В официалната Spider Man история, от космоса пристига странно създание – симбиот. Свързвайки ДНК-то си с това на приемника, то усилва силата, възприятията, но и агресията му, и в даден момент започва да поема контрол. Спайди първи се сблъсква със симбиота, но го отхвърля, а по случайност Еди Брок става следващият му носител, наследявайки всички спомени и умения на Спайди, запазени в "ума" на Симбиота. Венъм се превръща в един от архивраговете на Човека паяк, а нестабилната му личност го довежда до почти пълна шизофрения. В Spider Man: TAS Venom жертва себе си, за да спаси света. В комиксите изоставя личната си вендета и се превръща в един от най-култовите антигерои на всички времена, печелейки дори собствен комикс. А на мястото на Спайди в списъка му "Топ 5 души, които трябва да убия" бива заето от Carnage. Още един симбиот, но в случая пълен лунатик. На няколко пъти Венъм се сблъсква с него и дори помага на Спайди.

Като цяло двойката Еди Брок/Венъм играят много голяма роля в Marvel вселената, а единственият му еквивалент по умопомрачена лъхаща на талази пичовщина и куулнес е .... Wolverine.

От големия на малкия екран

Логичната еволюция на произволен супергерой е следната – започва се с комикси, ако набере популярност, получава собствен анимационен сериал, и само тези, които са слушкали и папкали през цялата година, добуват до собствена кино премиера. Игрите са там някъде по средата и се врат навсякъде. Много, много рядко някой франчайз започва от големия екран или игра и завършва с анимационен сериал. "От глупав – по-глупав", "Маската" и "Blood Rayne" са трите, за които се сещам без да се замислям. Spider-Man: Friend or Foe е базиран върху визията и героите от филмовата поредица. Да, пак е Спайди и е точно толкова истински, колкото и в комиксите от 60-те, но задаващата се анимация и комикс по този подфранчайз е приятна смесица от аниме и класическа американска анимация, които трябва да станат духовен наследник на Spider Man: TAS, завъртени през 95-та по поръчка на Fox.

Опа-а, Трансилвания... лошите пак са тук.

Комбо ла бомбо!

Всички персонажи се ъпгрейдват на 4 нива – здраве, щети, издръжливост и специална атака. Всички освен Спайди могат да правят три различни специални атаки, задържайки бутона за нормален или специален удар и задържайки бутона за нормален удар по време на скок. Управлението на Спайди е малко сложно, особено като развиете повечето от "мрежовите" му ъпгрейди.

Аригато-о-о, робото-сан. И гоблинът помага.

бързи откоси) или да омотава противниците си.
Проблемът е, че от даден момент Човека паяк става просто прекалено силен и почти няма значение кой е вашият съотборник. Това донякъде прецаква и мултито, в което трябва да се тегли чоп, кой ще е Спайди – но по-добре куцо мулти, отколкото никакво. Друга леко досадна черта е еднообразието от противници – таман 4 типа, броейки и минибосовете. Странно, но това ще го отбележите мимоходом – битките са страшно енергични и забавни и не ви остава време да мислите за армията от клонинги, пред която сте изправен. А за финал – можете почти по всяко време да направите брутално комбо между Спайди и неговия партньор, изтребвайки всичко на място.

Анимационно

Графиката е... ами бонбонеста, не е първа дума на техниката... дори и в средата на изречението не е, но за сметка на това е върви на машини от преди пет години. А и дизайнерите са си свършили работата перфектно – няма нужда от много ефекти, за да изглежда една игра страхотно (справка WoW, GW). Но това, което наистина впечатлява, е професионализмът, проявен при войс актинга. Всичко – от типичните тембри на всяка една закачлива реплика на главния герой, до маниакалния кикот на Гоблина, е направено перфектно.
PS. Не забравяйте да изиграете демото и да логнете на официалния сайт кода, който ще се генерира след превъртането му, ако искате да отключите Новия Гоблин.

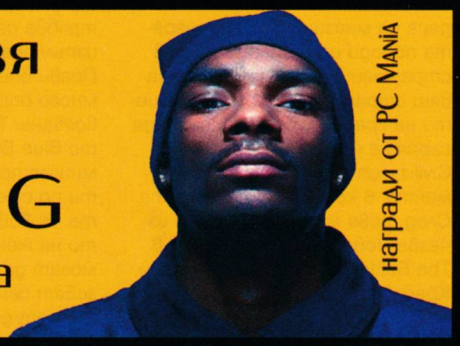
+
- Интуитивен геймплей
- Готина crossover концепция
- Спайди в цялата му прелест и войсактинг

графика
звук
геймплей

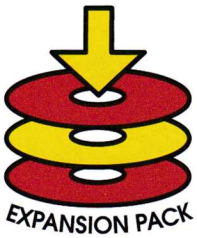
4.5

–
- Еднотипни битки
- Спайди е прекалено силен
- Опростена като геймплей

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC Mania



Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Ubisoft**
www.thesettlers.com	
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Свилен Енев

"Приятно и почетно е да умреш за родината" – Хораций

The Settlers: Rise of an Empire

The Settlers: Rise of an Empire отново ни връща в Средновековна Европа. Както и в предните части на играта, нейният принцип е в развитието на инфраструктурата и на икономиката на средновековно поселение със строителство на улици, сгради, ферми, укрепления, казарми и общо взето – с намиране на работа за всеки жител.

Честно казано, когато четем историята на средните векове или гледаме филми за тази епоха, обикновено в съзнанието ни се натрапват насилие, фанатична вяра, отхвърляне на всичко иновативно, бедността, глад, чума, мръсотия, липса на всякаква хигиена и т.н. Обаче разработчиците от Blue Byte Software искат да ни внушат една по-хуманистична и дори оптимистична перспектива за времето на рицарите и благородниците. В поредната шеста част на играта, те превръщат играта повече в градостроителна симулация, отколкото в чиста реално-времева стратегия.

Чувството, което ще изпитвате, докато развивате града си, е на задоволство, на хармония и блаженство. Всъщност още преди 14 години, когато се появи поредицата, можехме да излезем за малко от грозната реалност на съвремието с неговите заплахи за околната среда, ядрени оръжия и терористични актове, което очевидно се хареса на мнозина, защото играта породи цяло направление в стратегическия жанр, съчетаващ стратегията с управлението на град. На мен например да играя на Сид-Майеровата Civilization ми е приятно до момента, в който открия барута. След това магията някакси изчезва. Това обаче за щастие в The Settlers не може да се случи. Красивото заглавие на новата част –

Разцвет на империята

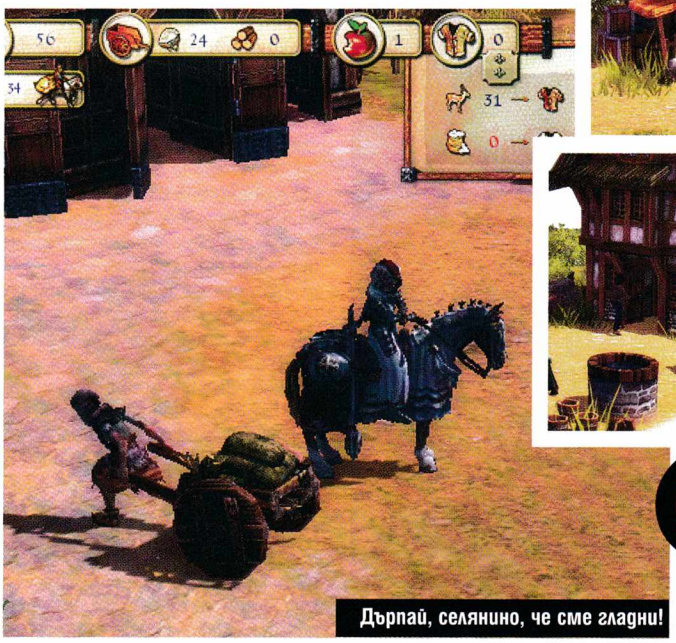
отговаря на усещането. Всичко е направено мащабно, ярко и тържествено, музиката е емоционална и приятна. Съществуват, както е традиция в жанра, два вида игра – кампания и свободна игра, като кампанията става все по-усложнена и по-усложнена. В свободната игра пък имате една-единствена алтернатива – да превземете целия свят. Действието на играта, което е и очевидната новост, се върти около основния ви персонаж – рицар или герой, който трябва да опазите и който ще изпълнява съответната мисия. Прави впечатление, че играта е много опростена и лесна за усвояване. Това е вероятно защото Blue Byte са изоставили в миналото своите експерименти по смесването на жанровете. Нововъведение е включването на женски персонажи, които могат да се влюбват, да образоват семейството си и да раждат деца – заемка вероятно от Immortal Cities: Children of the Nile, чрез която се регулира демографската обстановка във вашия град.

Играта е разделена на 12 месеца с четири сезона, точно като в реалността. Правдоподобно е например, че през февруари, когато вали сняг,

хората ви ще са заплашени от глад

тъй като житото ще спи под пухкавата пелена на зимата, и изхранването ще бъде възможно само посредством лова и риболова. Разширяването на границите на вашата империя също ще бъде затруднено през студените месеци.

Ресурсите не са много – месо, риба, хляб, сирене, мед и билки, като се добиват в зависимост от условията на околната среда. Самите сурови продукти трябва да бъдат преработени преди да влязат в употреба. Така например месото, уловено в ловните хижи, които разполагате край гората, трябва да влезе в месарницата, обикновено построена край центъра на вашия град. По същия начин, когато добивате вълна за дрехи, е нужно да изградите и шивачница, където те да бъдат изработвани. Житото, което жънете, трябва да бъде донесено във фурната, за да се превърне в ухаен и хрупкав хляб, а млякото, добивано от кравите, ще отпътува към мандри, за да се превъплъти в пресен кашкавал. За да строите съответните сгради, се нуждаете от строителни ресурси – дърво, желязо и камъни, които ще трябва да търсите по картата. Обикновено част от ресурсите са отдалечени от вашите граници и за да ги присъедините към царството си, ще трябва посредством вашия герой да построите кула в близост до находището, която ще го защитава и ще ви информира в случай на нападение. По правило крепостта е защитена от крепостни стени територия, в която се намира постоянен гарнизон, с големи запаси от продоволствия и въорь-



Дърпай, селянино, че сме гладни!

Нашият град – нашата крепост

жения, необходими за евентуална продължителна обсада. Затова и вие трябва да сте се подсигурили откъм ресурси, когато ви нападнат. Сред ресурсите, които създават благоденствие в селището ви, са дрехите и билките. Първите биват летни и зимни (от вълна), а билките имат приложение в медицинското обслужване на населението. Въпросът с прокарването на пътища не е доизкусурен напълно, тъй като и без тяхното построяване сградите функционират нормално, макар и изтипосвани насред гората или дори край някое мочурище.
Иначе геймката е доста детайлизирана – уличните кучета, както си ходят, току вдигнат заден крак и препикаят някоя ограда, чичковците пък току се закачат с някоя лелка похотливо, по полянките се виждат да тичкат зайчета, а вълци бродят из гората. Интересно е обаче, че не са злобливи и дори някой невъоръжен работник да се доближи до тях, правят път.

Замъците

През Средновековието най-разпространени са неголемите крепости-замъци, в които са живеели феодалите. Замъците служели едновременно за резиденции и за защита от набезите на съседните феодални владетели. Такъв е и вашият замък. Той може да бъде ъпгрейдван, както и всички сгради в града ви. В него се намират казармите и военните здания, където ще тренирате своята армия. Тя ще се сражава освен с войската на другите нации, и с бандите, които живеят край мостове и отдалечени гори и нападат вашия град или неговите, преминаващи по неутрална територия, жители. Войските ви отново са класически изрисувани за епохата формирования. Какво ви остава сега? Просто да построите своя град и да ги изпратите напред – защото винаги има Casus belli*

* Повод за война (лат.)

- Опростено събиране на ресурсите
- Продължителни и детайлни мисии
- Направена с чувство за хумор

графика
звук
геймплей

5.5

- Формулирането на целта на мисиите
- Някои недовършени компоненти и бъгове

Жанр: **Симулатор**
Издател: **UbiSoft**
blazing-angels.uk.ubi.com
Изисквания: **P 2.4 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XB360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Полети отново с горящите ангели!

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Я-я-я... смотри мама, утки летают

Корабчиита

Искате ли да ви споделя една малка тайна? Преди да се сблъскам с Battlefield 1942 не бях и помирисвал самолетен симулатор. Wing Commander игрите не се броят, тъй като там реалността и законите на физиката при полета са си взели отпуск. Мисля, че в битката за Курск за първи път се качих на самолет "Щука". Спомням си и радостните възгласи, които наддадох, отлепяйки аероплана от пистата и съвсем учуденото ми изражение, когато открих до какво води съюза самолет-борче. Това се повтори около 7-8 пъти, за да се стигне до момента, в който самото ми появяване в небето караше редовните пациенти на та3х сървъра да търчат към първото укритие само при звука на приближаваща заплаха от въздуха.

4 години по-късно

През ръцете ми минаха доста симулатори и открих, че не се кефя на прекалено реалистичните. Никога не съм искал да ставам пилот като малък (трудно е да запазиш детската наивност у себе си, след като на 9 години си държал първия си череп в ръка). Още по-малко да прекарам два часа в обучителни мисии, след които да знам как отлепям от пистата. Игрите трябва да са направени за удоволствие, а не да се тормозиш с редовното подаване на конкретни горивни смески към двигателя. Освен това реалистичните симулатори са... ами реалистични - разполагате с най-много 2-3 противника едновременно, ако изобщо има такива (поздравявам всички фенове на MS Flight Sim - да ви имам нервите, момчета!).
Затова се спрях на аркадните симулатори. Онези, предлагащи достатъчно доза фън и екшън и все пак някакво ниво на реалност, за да не се изгуби съвсем трънката. И изведнъж се оказа, че този поджанр е силно беден откъм заглавия. Не по принцип, но напоследък качествените геймки, за които се сещам, са тъкмо две - Secret Weapons Over Normandy на Lucas Arts и наскоро излязлата Battlestations Midway. Е, и следващите части на Battlefield разбира се, но откакто виетнамската пънкария беше заменена с конфликта в Близкия Изток, нещо ме загубиха за каузата. Затова толкова се израдвах на първата ВА игра - Blazing Angles: Squadrons of WWII. Тя предложи точно този геймплей, който търся, гарниран с огромно разнообразие от летателни машини. И макар някои свои недостатъци (безумно трудни мисии, редуващи се със смешно лесни такива) все още я пазя на харда си.

Ъпдейт или продължение?

От цялото това разтеглено и на пръв поглед нямащо нищо общо с темата интро вече би трябвало да сте разбрали, че ще си говорим за самолетен симулатор със сетинг, посветен на Втората световна. И то не обикновен такъв, а експлоатиращ митовете за разработените и в повечето случаи неизлезли от хангара свръхсекретни машини. Нали се сещате - реактивни и ракетни самолети, летящи крила, екипирани с най-безумните оръжия, за които ви идва на ум. И тъй като името Secret Weapons of WW2 е вече използвано във втория експанжън на Battlefield 1942, от Ubi са решили да акцентират върху тайните мисии. Да го мисли следващият, който ще прави нещо по темата, защото определено възможните имена се поизчерпаха...
Всичко започва мирно и кротко на авиошоу в наши дни. Докато показвате на какво е способен вашият стар и верен Спитфайър, правейки въздушна акробатика, в главата ви нахлуват спомени от битката за Британия. За момент екранът става черно-бял и се озовавате насред море от Месершмити. Така по един адски оригинален начин туториалът ви изплюва в първата ви мисия. Тя има още една цел - да покаже на фенове и асовете от първия Blazing Angels, че макар и да се чувстват във свои води, плуват в един доста по-дълбок вир.

Уменията на съотборниците ви

Докато летите, ще можете да използвате по всяко време специалните умения на трите си "крила". Всяко едно от тях не коства никакъв ресурс, но изисква известно време за презареждане. А те са:

Wingamn Defence: С едно натискане произволен пилот от крилото ви спира да прави това, с което се е заел и се връща във формация, пазейки опашката ви от нечисти помисли, вражески куршуми и стикерчета "Ритни ме!".

Wingman Attack: Изпраща произволен пилот от крилото ви да атакува избраната цел. Всяко натискане активира само един. Можете да го използвате до три пъти на цел и няма време за презареждане.

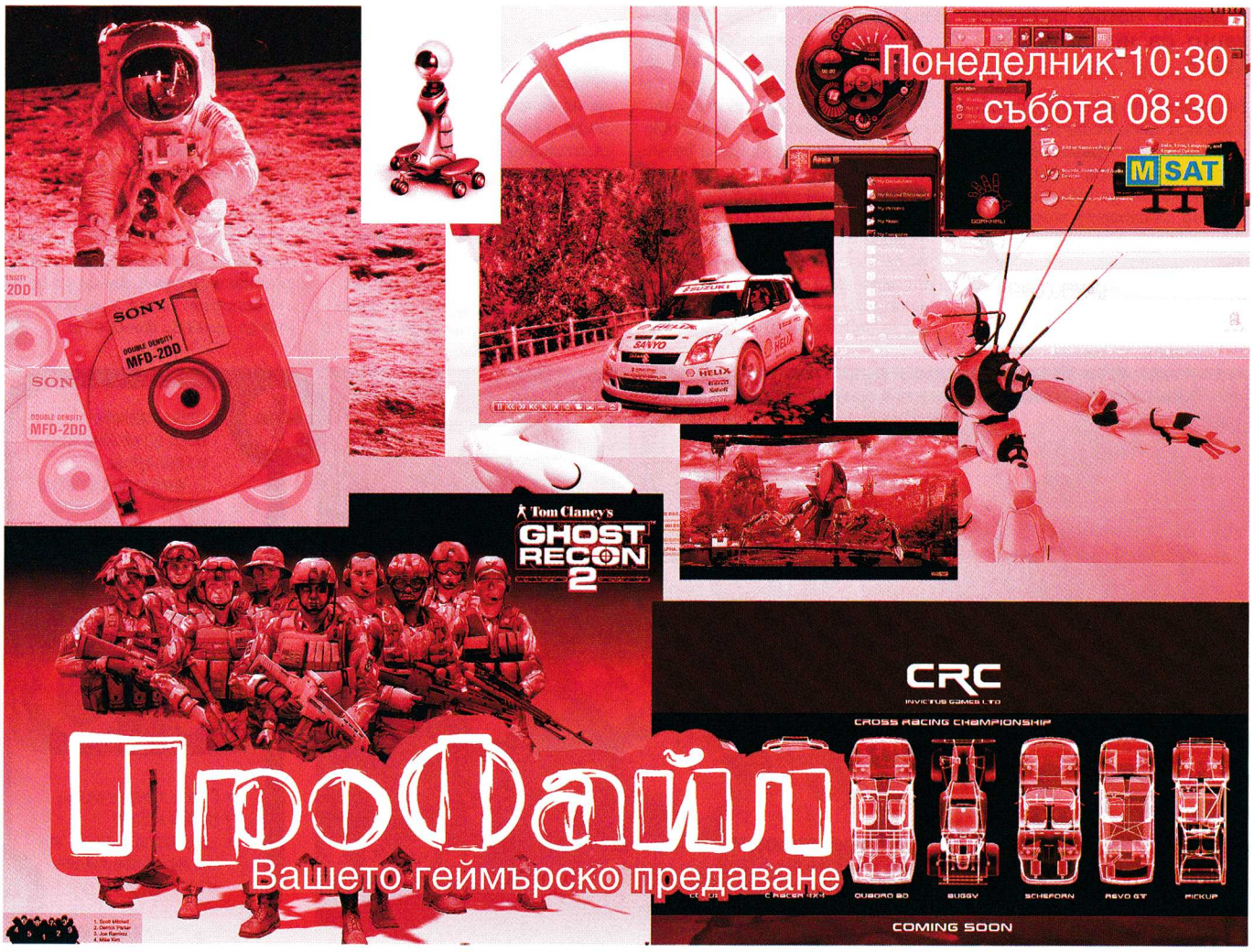
Teach Taunt: Едуард "Учителя" Тачър може да предизвика вражите пилоти, да атакуват неговия самолет вместо вашия. Това ви откупува 10 секунди живот, които можете да използвате да се прегрупирате или да използвате функцията на Майлс "Мило" Уинчистър - инженера на екипа. Ако ви надупчат самолета, трябва да изпълните комбо от 4 клавишни комбинации и при успех, се връщате на пълно здраве.

Cowboy's Ace Attack: Джеймс "Каубоя" Торп е най-младият член на екипа ви. Той е един от най-добрите пилоти, но страда много от липсата на опит. Все пак можете да му посочите формация лошковци. Той ще се насочи към водещия самолет. След като го свали, ще се насочи към следващия. При добър късмет и ако му укажете малко съпорт, може да унищожи до 5 самолета от едно крило за по-малко от 20 секунди.

Оказва се, че сте член на супертайно и елитно въздушно подразделение с кодово название Wildcat, имащо за цел да прави това, което официално нито едно правителство не би си признало, че е поръчало.

Това, което ще направи впечатление на старите фенове, е доста по-реалистичният модел на управление на самолетите. Дори има опция за пълен реализъм, в който самолетът спира да се подчинява на физиката на играта, а реалните физични закони и прости маневри, като завой наляво, се превръщат в комбинация от няколко сложни движения на джойстика. Ваш е изборът дали ще я ползвате, но при сблъсък с 10 вражи самолета, просто нямате шанс. А именно тези сблъсъци са най-забавното в играта. Защото Blazing Angels 2 е много по-динамична от предшественика си. Реактивните самолети са много по-бързи и в някои случаи по-маневрени. Когато се сблъсквате с бавен противник, това е плюс, но срещу равностойни немски машини, ще усетите истински адреналинов приток при поредната гонитба тип: "Кой първи ще огъзи другарчето". Не се хилете - в dogfight-а е така, който първи застане на опашката на врага - той печели. Запазен е и революционният механизъм от първата игра с един бутон да се "закачите" за целта и да я следвате със съвсем плавни движения на контролера, изпълнявайки в същото време невъзможни в нормални условия маневри.

Всъщност, като махнем next-gen графиката, която е може би с една идея по-претрупана, отколкото трябва, и новите самолети и оръжия (Tesla Coil - Red Alert anyone?), в BA 2 няма нищо ново, освен една малка, но значителна подробност - хангара. Вече можете да си избирате, ъпгрейдвате и екипирате самолет по ваш избор, харчейки точките, които сте събрали по време на мисия. Е, има и битки с босове, които са безспорно забавни, но като цяло съм хем разочарован, хем израдван от новия Blazing Angels. От една страна всичко в първия работи добре и не е нужно да го променят. От друга, новите неща са някакси прекалено малко за самостоятелна втора част - един експанжън щеше да свърши същата работа.



ПроФайл
Вашето геймърско предаване

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Nival Interactive**
nival.com/blitzkrieg2
Изисквания: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

От идиоти за пациенти!

Blitzkrieg 2: Liberation

При положение, че първият Blitzkrieg държи позицията на една от игрите с най-много продължения – както официални, така и направени от фенове, не е чудно, че втората част се сдоби с второ поредно разширение. Но нали знаете приказката за стомната и водата – първи път е ок, втори път – ОК, но на третия – reset и преинстал на Windows-а. Нещо подобно се случва и сега.

Когато нещо работи, защо да не го развалим?

Експанжънът от всички страни изглежда като нещо изсмукано от пръстите. Премахната е стратегическата карта, на която можехте да избирате в какъв ред да играете мисиите си. На нейно място има карта на мисията с позициите на силите. В тази промяна на пръв поглед няма нищо лошо, но реално очупва доста брутално голяма част от геймплея на Blitzkrieg. Защото след всяка мисия печелихте нови единици и технологии. Така всеки можеше да си прецени дали да отдели време и да разполага с всичко (тежка мобилна и стационарна артилерия, няколко типа танкове, пехота и т.н.), да заграби тежките танкове и да се впусне в атака или веднага да се гмурне в дълбокото с централната мисия. Сега такива опции няма – просто ви се дава картата и имате някаква задача със съответните подзадачи. Ако ги изпълните – браво на вас, може и да получите подкрепления. Ако пък решите да кривнете от определените от дизайнерите пътеки, пък било и да направите нещо съвсем логично, като покриване на фланга, бивате безмилостно пернати от същите дизайнери. А наказанието е лошо, в най-добрия случай просто трябва да презаредите последната записана игра, но може да ви се наложи да преиграваме цялата мисия. Разбирай: става дума за съвсем легално чийтване от страна на програмистите, изсипващи хиляди и хиляди подкрепления за противника или разполагащи го на позиции, през които и пиле не може да префръкне, а вие разполагате само с няколко взвода войници. И всичко опира до множество презареждания, докато нацелите конкретната пътечка и поредица от действия, които трябва да изпълните, за да имате шанс. С други думи... играта е трудна,

не готино трудна, а идиотски трудна

Което съсипва цялото удоволствие от иначе брилянтната стратегия. А безумното орязване на генералите, трупащи опит и подобряващи характеристиките на цели клонове ваши войски, ми се струва повече от нелогично. През цялото време се чувствате прецакани (да не говорим, че вече ми се повръща от бойни WW2 действия на територията на Франция), независимо дали сте с губещите по това време германци или печелещите американци. Независимо чия страна изберете, винаги численото съотношение е в порядъка 1/100 за кашиците и 1/10 за танковете в полза на противника. В крайна сметка всички негативни фактори се струпват (споменах ли неоптимизираната графика?) и нулират дребните готини хрумки, като интересния терен на картите и шепата нови леки танкове. Просто трябва да си пълен идиот, доброволно да изграеш цялата игра и да се оставиш дизайнерите да се гаврят на всяка стъпка с теб. В името на дългогодишната си фенщина към франчайза се постарах, но дори и аз едва издрапах американската кампания. В първия Blitzkrieg имаше експериментални оръжия, като T95 и Maus танковете, които все още не са облазени от повечето игри по темата – ако експанжънът се беше концентрирал над тях, а не над прекалено сложни и засукани безумия, щеше да пожъне сериозен успех, а не просто да изнерви феновете.

Колко кюлотки са изхабени за направата на тези парашути, не е истина!

ПОКОРИ ВРЕМЕТО, ЗА ДА СЕ ПРЕВЪРНЕШ В СЪВЪРШЕНОТО ОРЪЖИЕ

TIMESHIFT™

СПРИ, ЗАБАВИ ИЛИ ВЪРНИ ВРЕМЕТО.

www.timeshiftgame.com

PLAYSTATION 3

PC DVD ROM

ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ
www.pulsar.bg

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Всички права запазени. Проектирано и разработено от Saber Interactive. TimeShift, Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки на Sierra Entertainment, Inc., в Съединените Щати и/или други държави. GameSpy и дизайна на "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industries, Inc. Всички права запазени. Логото на NVIDIA и логото "The Way It's Meant to be Played" са запазени търговски марки или търговски марки на NVIDIA Corporation в Съединените Щати и/или други държави. "PlayStation", "PLAYSTATION" и логото на Фамилията "PS" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логата на Xbox са търговски марки на Microsoft group of companies. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

Пламен Димитров

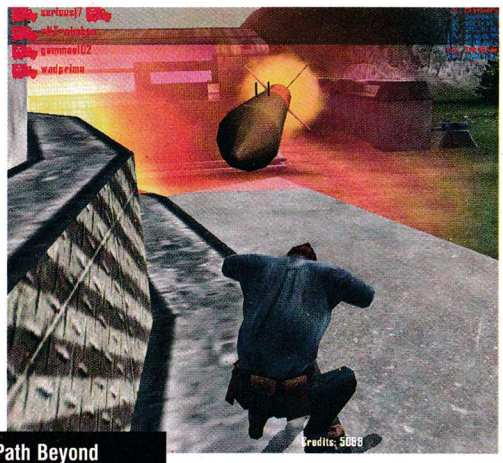
Mods of the month

Pimp my game

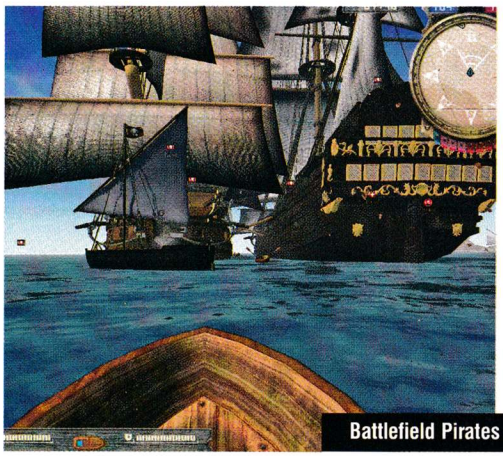
Red alert: A Path Beyond – C&C Renegade

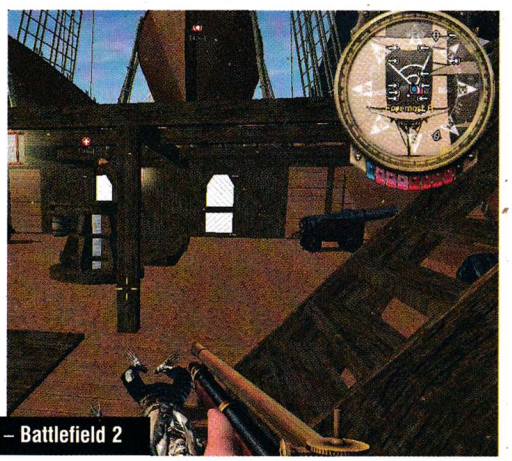
http://www.apathbeyond.com/
Статус: Готов

Всички помним Westwood. Няма да ви разказвам приказката за Малката Червена Шапчица, изядена от EA – Големия Лош Вълк на гейминдустрията – историята е с трагичен край. Но пък оттогава изтече много пясък, така че от оплакване полза няма - най-добре да ги помним с най-добрите им творения. А когато не можем, модърите идват на помощ.
C&C Renegade беше една ужасно недооценена игра. Това беше един от първите опити стратегия да се пренесе в екшън от първо лице. Макар и горе-долу сполучлив, той беше прибързан и недообработен. Мултиплейърът обаче беше невероятен – нещо като Battlefield, но с добре познати единици от Command and Conquer игрите (да не говорим, че Renegade излезе месеци преди Battlefield 1942), ситуирани във вселената на войните за Тиберия. Играчите можеха да играят на страната на Nod или GDI, да управляват различни превозни средства, да



Red alert: A Path Beyond
C&C Renegade

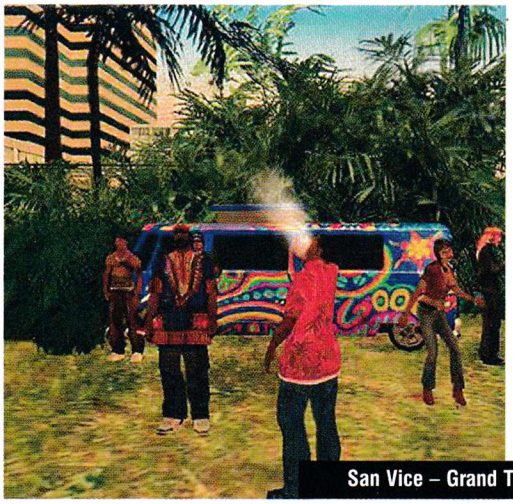


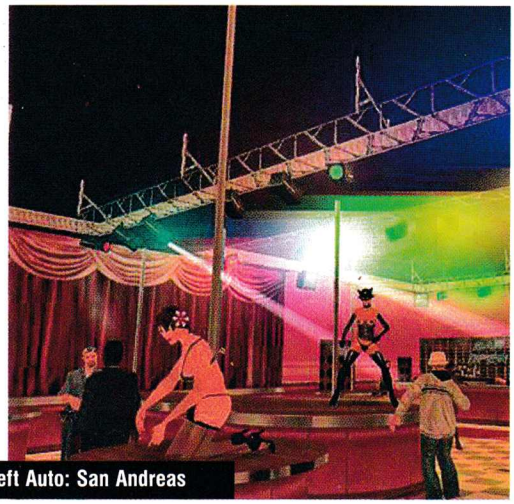


Battlefield Pirates 2 – Battlefield 2

разрушават сгради, да поставят маркери за атомни бомби и какво ли още не.
Авторите на A Path Beyond са взели основната идея, но са заменили всичко с войници, танкове и сгради от Red Alert. Графиката е значително подобрена, така че модът да върви както на стари машини (оригиналната джитка излезе през 2002 г. все пак), така и на нови, но с повечето съвременни благинки за окото. Освен това модификацията всъщност е самостоятелна – не ви трябва копие на Renegade, за да се включите в мелето. Екшънът, както и пре-

ди пет години, е на ниво. Всъщност C&C 3: Tiberium Wars ми върна част от вярата в бъдещето на поредицата, пък макар и без Westwood.
Преди доста време имаше слухове за Renegade 2, но какво стана с проекта, не мога да кажа. Може би някога ще видим дори истинско продължение на Red Alert поредицата... но от друга страна се сещам, че ако чакам торба с пари да ми падне на главата от прелитащ самолет на някоя швейцарска банка, ще има да си почакам.





San Vice – Grand Theft Auto: San Andreas

Battlefield Pirates 2 – Battlefield 2

http://www.bfpirates.com/
Статус: Бета

Ар-р-р! Кой ли не си е мечтал да бъде пират? Йо-хо-хо и бутилка ром и така нататък. Пиратите имат доста високо медийно покритие напоследък – че кой не би искал да разменя лафове с капитан като Джак Спароу или да служи (както намери за добре) в екипажа на Кийра Найтли? Разбира се, истината е, че на пиратите никак не им е било лесно – няколко месеца в открито море, без свястна храна, лично ДжиПи и особени развлечения, а ако случайно срещнеш цивилизация, тя обикновено е добре въоръжена и се опитва да те обеси на мачтата, защото криво е разбрала свободолюбивия ти дух, бъркайки го с обикновено желание да грабиш. За щастие нищо такова не ни грози, удобно настанили се зад компютърния монитор, така че нищо не ни пречи да се впуснем в малко плячкосване и потапяне на кораби.
Девет души в ковчега на мъртвеца или нещо такова. Спира ни единствено фактът, че свестните игри за пирати вероятно са по-малко от зъбите в устата на едновремешен морски вълк. Спасението отново е в модовете – Battlefield Pirates има цели две версии, една за BF 1942 и една за втората част. И в двете можете да се присъедините към някой пиратски клан, екипаж, отбор, или както там се наричат пиратските гилдии, и с новооткритите си другарчета да кръстосвате Седемте морета, пардон – Сървъра, в търсене на лесни пари и евтино пиене. Една от важните черти на BF Pirates е, че клановият елемент е наистина много силно застъпен. Според авторите именно кланове, формирали се през годините, са причината този мод още да съществува и да се развива. Похвално, ако опитате модификацията, пробвайте се в някой клан. Ахой!

San Vice – Grand Theft Auto: San Andreas

http://www.san-vice.de.vu/
Статус: Готов

Поредицата Grand Theft Auto е име с традиции – мине не мине месец и в някое ревю виждаме критичното определение "GTA клонинг". А щом започнат да те копират, явно си създал нещо стойностно. Любимият на всички ни адвокат-клоун Джак Томпсън едва ли би се съгласил с мен, но за щастие езиковата бариера вероятно ще му попречи да излее върху мен юридическия си гняв. San Vice е нова тенденция в създаването на клонинги – една част от поредицата е прехвърлена на енджина на друга. С две думи, имаме града Vice City, пресъздаден с графичната машина на San Andreas. Нищо не е пропуснато – създателите на модификацията твърдят, че градът е откопиран на 100%.
Това не е всичко – добавени са и тонове новости като допълнителни мисии, мини-игри и други. Оставени са и някои от екстрите на SA – битките за територия с други банди например. Чудно ми е защо хората, създали този мод, са отделили толкова време да направят нещо, което вече съществува, при това без да внесат някакви кардинални промени, но меракът явно е бил голям и това си личи по добре свършената работа.
Същевременно с все сила ни приближава и четвъртата част от серията, където главният герой ще бъде комшия, тоест от Източна Европа. Дано само не забавят PC версията прекалено дълго.

Battle Grounds 2 – Half-Life 2

http://www.bgmod.com/
Статус: Готов

Съединените американски щати са млада нация, но адски много се гордеят с историята си. Ако слушаме някой тамошен патриот, ще излезе, че те имат история, колкото трите български царства, взети заедно. Но малко или не, те добре се грижат за историческото си наследство, като ни го пробутват чрез всички възможни медии – книги, кино и разбира се – компютърни игри.
В Battle Grounds 2 ще имате възможност да се включите виртуално в самото създаване на САЩ – войната за независимост от Британската Империя. Имате шанс да се сражавате или на страната на колонистите, които искат да си живеят, без да плащат данъци на държава, която отдавна са напуснали, или от името на британците, за да върнете непокорните янки отново под контрола на Короната.
Как завършва цялата тази какофония, е добре известно на всеки, но самото ѝ протичане е онагледено доста интересно в тази модификация. Играта предполага използването на истински (тогавашни) военни тактики, като подреждането в линия и стрелбата на залпове, макар лично аз дълбоко да се съмнявам, че подобна дисциплина е постижима на който и да е сървър.
Целта е проста – завземане на противникови знамена, но изпълнението може да се окаже проблемно при некоординираност на отборите. А липса на координация – Бог дал в излишък при повечето онлайн игри. Все пак нищо не ви пречи да тествате този мод и да наритате малко колонисти, за да им покажете къде им е мястото.

Battle Grounds 2 – Half-Life 2

Георги Панайотов

Moon Patrol

Представете си следната картинка: зима, тихо се сипе белият сняг, затъмнена стаичка. Един силует се откроява на болнаво зеленикавата светлина на монохромния монитор. А бийпъра на PC-то (тогава дори още не се и мечтаеше за Sound Blaster) изнемогващо скъсяваше живота си от напрежение.
Именно в подобна ситуация се случиха две много важни за мен неща - направих избора си да се забавлявам с продуктите на гейм ентъртеймънт индустрията и някой ден да си сложа контактни лещи с малък, но все пак влияещ на зрението ми диоптър.
Но да се върнем към монохромния екран - на него една купчина едри като тухли четворки пиксели (240x248 резолюцията не прощава) пренасяше всеки, застанал пред монитора, в един нов и много екзотичен за времето си свят - този на Moon Patrol. Играта бе с простичка концепция - влизаш в кокпита на космически всъдеход от лунната полиция.
Той може да изпълнява простички движения - напред, назад и скок. С натискането на бутона за стрелба напред и нагоре излита по един пиксел (куршум). И оттук започваше

голямата пачанга

Екранът се движи постоянно напред, а вие се опитвате да не изостанете (все пак това е сайд скролър). Отначало всичко е ок - прескачате бабунки и дупки, тук-таме отстрелвате по-големи канари по пътя. С всеки изминал километър нивото на сложност обаче се вдига. Бабунките стават повече, появяват се комбинации от препятствия и врагове, а лошите стават все по-агресивни.
За стъжняването на живота ви допринасяха фиксираните оръдейни кули и танкове по пътя (имаше един хипер гадни гадинки с остри нослета, които се опитваха да ви боцнат по задната броня.... да я обезчестят един вид) и летящите чинии, които мятат бомби. Не звучи кой знае колко предизвикателно, но добавете и факта, че едновременно с тяхното обстрелване трябваше да прескачате мини и бабунки, при което купонът става пълен.
Нямаше бонуси или power up благинки - само вие, двуизмерния всъдеход и оръжията му. В някои от версиите на играта беше добавен радар, който значително улесняваше живота, показвайки какво ви чака или дебне отзад. Нямаше сейв, но авторите бяха използвали все още новаторската идея за Check Points. Това, което направи играта уникално добра, беше

факторът на градивност

След всяко ниво се добавяше по един нов елемент и след това започваха комбинации между всички, водещ до няколко десетки уникални ситуации, с които трябваше да се справите.
Играта беше масово разпространена - от допотопните телевизони конзоли и PC-та (Правец 8 - OMG!!!) до така любимите на по-старото поколение гейм кашони, разпръснати из различни дупки и дупченца на всички родни градове, превърнали се в бездънна яма на свободно време, емоции и стишки за банишки.
В последните се заформяше една допотопна форма на мултиплейър компетативност.
Всеки, наистина всеки, искаше да кара бързо, да направи максималния брой точки и накрая да сложи трибуквения си инициал (да се неначудиш колко хитреци се казваха CUR, HUI или BOC) на първо място и да знае, че до другата сутрин, когато изключваха машините, за да им изпразнят монетките - той ще е "гъзара" на квартала.
А дори и стотинките да свършеха, се оставаше в поза "кибик" и се гледаше следващият играч, на фона на коментари и обмяна на простратегии... Между другото, музиката на играта имаше гадния навик да се набива толкова здраво в главата, че те караше да си я циририкаш със седмици наум.

Abandonware

Може би създателите на Halo са проектирали Warhog-а именно на базата на спомените си за Moon Patrol, може би не. Важното е, че ако не сте били роден, когато играта е вилняла из сърцата на геймърите или просто съм събудил сантиментални спомени и искате да си я припомните, можете да го направите като потърсите някой от оригиналните "кашони" или тествате това флаш базирано копие, максимално близко до оригинала на адрес:
http://www.reallyfunarcade.com/games/classic/moonpatrol/

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Георги Панайотов

How low can you go?*

Guild Wars: Eye of the North

Ето, че дойде времето да се гмурнем максимално дълбоко в системата от подземия, разположени под света на Guild Wars. В този гайд няма да намерите прекалено специализирана информация, като например кой бос какви предмети дропи и какви билдове трябва да носите за всяка една от професиите в различните ситуации. Просто няма място. Затова хардкор играчите едва ли ще го намерят за задоволително изчерпателен. В него ще откриете допълнително инфо за основните нововъведения в GW:EN, доколко влияят на геймплея и доколко са приложими в другите три части на играта.

И сам воинът е воин

Guild Wars: Eye of the North е "истински" експанжън и то основно PVE ориентиран. За това ще имате нужда от напълно развит герой на 20-то ниво (което се прави за 2 дни) и доста пълен списък с елитни и нормални умения (което вече е болка и иска бая разцъкване) в зависимост от това как предпочитате да играете. Играта МОЖЕ да бъде мината от-до на ниво на трудност Normal само с хенчове и герои. Това означава, че не е задължително да сте в гилдия или да търсите група за всяка мисия. Въпреки че ще ви е доста по-лесно да се справите с някои от задачите, ако сте в кадърно парти (на някои места има нуждата да се носи предмет, което омазва тотално хенч контрола и бойните умения на произволен немагьоснически клас персонаж). Дори да имате хора, помислете дали да не вземете един герой Necro с Minion Master билд – досега не съм виждал човек, който да управлява по-добре от ИИ-то на NPC-тата магиите и уменията, свързани с немъртвите роби. Освен това поне половината, ако не и повече, от популацията на сървъра са дебили, използващи преписани готови билдове и повече пречат, отколкото да помагат. Основно играх с Ranger-ката си, сменяйки три билда – interrupt/degen, Beast master – phisical dmg/degen/interrupt, и Mass dmg – Barrage/degen но почти не съм пипал конфигурацията от хенчове, която беше следната: Devona (тежка броня и голям чук за добри щети), Mhenlo (turbo heal), Zho (Broad head arrow interrupt – една от най-добрите) и лошия Lo Sha (тежък деген). Героите бяха произволен огнен еле (двата метеорита и бърн), произволно некро за MM (26 lvl flesh golem) и произволен monk с protection/healing билд.

*англ. – колко ниско можеш да паднеш

Общи съвети

В GWEN ще се изправите срещу няколко различни типа същества, като преобладават три големи групи в повечето подземия – това са немъртвите, огнените и ледените същества. Проучете предварително какво ви очаква (най-често самото име на dungeon-а или мисията подсказва) и подредете билда си по подходящия начин. Много по-добра идея е да вземете Smithing Monk в дънджън с немъртви, отколкото още един елементалист например. При "ледените" чудовища колкото повече еле-та с fire билдове имате, толкова по-добре. Основната заблуда е, че Water елета са най-доброто решение срещу огнените чудовища (Destroyer-и, elemental-и и т.н.), но това не е така. По принцип те са с високо ниво, което, комбинирано с не много високите щети на магиите, води до силно незадоволителен резултат. Цяла група от водни елета не може да се сравни с ефективността на две огнени елета, забиващи перманентно враговете на едно място с метеорити и пържейки ги с burn degen, докато останалите им изсипват Snow Storm на главите. Задължително в битките с огнени гадове единият от monk-овете ви и поне още 2-ма играчи е добре да екипират Breath of the Great Dwarf – с него се гасят автоматично пламъците на цялата група и се лекуват поетите до момента щети, което прави сблъсъците с финалните босове доста по-лесни.

Умението Light of Deldrimor е перфектно за разправяне с немъртви – дори на пръв поглед невъзможно трудни битки стават изключително лесни, ако 4-ма или повече от екипа ви го имат. Освен това, ако го използвате до повечето стартови шрайнове, ще получите подкрепата на джуджешки дух – NPC . Всички сандъци в GWEN се водят Locked Chest независимо от нивото на трудност и се отключват с Lockpick. Рангът ви в титлите Treasure Hunter и Lucky подобряват с 2% шанса да запазите шперца, а не да го счупите при употреба. Шансът се изчислява за всяка отделна зона в зависимост от общото ѝ ниво на трудност и дали играете в Normal или Hard режим.

Титлите

Четирите нови титли за фракции нямат само козметична употреба. Всички нови умения само за PVE използват ранга ви в дадена титла, вместо стандартната скил система. Тоест, качвайки рангове, е единственият начин да подобрите тези умения. В момента, в който покажете титлата си, се активира кореспондиращото ѝ пасивно умение (подобно на Lightbring-

The Norn Fighting Tournament

По принцип турнирът е доста труден, особено първия път, когато още не сте свикнали с неговите специфики. На напълно случаен принцип се избират 5 противника, които могат да бъдат от монах (Mhenlo) до Spear Master парагон. На финала ви чака Магни Бизонът. Така трябва да изберете билда си, че да можете да нанасяте щети, да прекъсвате умения и да оцелеете достатъчно дълго. Самият Магни е могъщ воин с тежка меча лапа, с която пердаши за по 160-200 щети на удар при AC 60. Проблемът е, че ако екипирате изцяло антивоински билд, с който последната битка да ви е лесна, то едва ли ще стигнете изобщо до нея. Но много помагат уменията "You Move Like a Dwarf!" (Norn титла) и Sneak Attack (Ebon Vanguard титла)

er титлата), даващо ви бонуси при определени условия. Максималният ранг, който можете да достигнете във всяка една титла, е 10 (Legendary), като в Normal mode можете да достигнете максимум осми ранг. От там нататък трябва да се гърчите в Hard.

Има няколко начина да увеличите титлата си:

1) Убивайки гадини. На всяко ниво има няколко resurrect shrine-а, които ви дават благословия. Когато я приемете, всяка убита гадина ще ви носи по една точка репутация.

– на всеки 25 убийства ще получите случаен бонус, ъпгрейд на благословията или бонус репутационни точки.

– ъпгрейдите добавят по една допълнителна точка за всяка убита гадина, така че ако имате Rank 4 от Dwarven Raider, ще получите общо 5 точки репутация на убийство.

– всеки бос дава допълнително точки репутация (50, 100, 150, 200, 300), в зависимост от избитите до момента гадини (над 250 убийства е най-добрият момент да тръгнете на лов на босове).

– сред бонус благословиите ще оцените най-много тези, удвояващи получената репутация за убийство (10 за нормална гадинка), което, комбинирано с Boss-bounty-то, може да ви донесе до 1000 точки за 1 бос.

– има няколко места, които са изключително удобни за фармене на репутация към дадена фракция.

– можете да получите допълнителни точки репутация от NPC-та до шрайновете, колкото повече гадини сте убили – толкова повече. Затова започнете да ги използвате поне след 100 убийства.

25-49 убийства = 20 бонус точки
50-99 убийства = 40 бонус точки
100-124 убийства = 60 бонус точки
125-149 убийства = 80 бонус точки
150+ убийства = 100 бонус точки

2) Предавайки томовете, записали приключенията ви. След като минете през даден дънджън или мисия и разполагате със съответната книга, а постижението ви се записва в нея. Когато попълните половината или повече страници, можете да я предадете на NPC от една от четирите фракции за страшно experience, злато и reputation точки. Внимавайте, тъй като дори с тях не можете да вдигнете над 8-ми ранг репутация на Normal. И въпреки че можете да ги предадете по всяко време, е най-добре да го направите, едва когато сте ги попълнили изцяло – разликата в наградата между 80% и напълно запълнена книга е огромна (почти двойно).

3) Изпълнявайки куестове, мисии и преиграваайки dungeon-и.

* Вече имаше един Double Rep weekend, в който всяка получена точка репутация (без тези от предаването на книгите) се удвояваше, сигурен съм, че ще има още подобни, както и различни събития, свързани с отделните фракции.

4) Най-високият ранг във всяка титла е 10, като праговете между ранговете са 1000, 4000, 8000, 16000, 26 000, 40 000, 56 000, 80 000, 110 000, 160 000. За нормална игра и употреба на съответните умения е добре да имате поне пети ранг (26 000).

5) Всички герои ще получат пасивното умение, давано от показваната титла, но хенчовете НЕ.

Trivia

The Great Destroyer е пълководец на един от Великите дракони, разказва митологията на Guild Wars. Спекулира се, че именно събуждането им ще е в основата на сюжета на Guild Wars 2, а от Anet май са оставили следи къде можем да ги видим. Има един дракон в земите на Charr... или поне гърба му, който се вижда от почти всички зони. Един е замръзнал в леденото езеро в Drakkar Lake местността, а третият е в подземията. Къде са останалите – все още не е ясно и няма следи, но според историята – щетите, причинени от Широ Тагачи (боса на Factions), започват да се поправят – Echovald Forest и изумруденото море да се връщат към нормалното и може би в тях са сковани другите два дракона.

Айде на бас...

... че в близките 1-2 месеца, всеки, който е натрупал огромни количества от Fathers, Granite Slab и Scales материалите, ще направи страхотна печалба, ако нацели правилния момент. Залагам си акаунта!

Polymock

За да сте най-добрите в полимок, ви трябват две неща – добро познание на фигурите и самите фигури, в които да се трансформирате. Базовата "колода" ще получите от стартовия сет куестове за самата игра. Останалите можете да намерите като награди за куестове и като случаен дроп от бос сандъците в края на почти всеки дънджън.

6) С получаването на 3, 4 и 5 ранг ще получите достъп до специалните крафтъри към дадена фракция.

Титлите са...

Име: Deldrimor
Пасивно умение: Stout-Hearted – всеки път, когато използвате умение срещу Destroyer (магии, специални удари), той поема от 6 до 15 щети, а вие сте излекувани за същото количество. За Destroyer се считат само гадините в GWEN, носещи в името си "Destroyer of..."
В случай че използвате умение за масово поразяване (Barrage, Tripple Chop) или оръжие, удрящо повече от един противник едновременно (коса), допълнителните щети се поемат само от целта, която сте маркирали в момента. Най-добре можете да се възползвате от бонуса с Mesmer с fast casting или interrupt Ranger с Needling Shot.
Описание: Това е титлата към джуджетата. Мисиите, свързани с тях, са по-малко, отколкото тези на останалите раси, но при всяко влизане в dungeon ще можете да получите благословия от техен шрайн, а повечето подземия разполагат с достатъчен асортимент от босове, за да дръпнете доста бързо в тази титла. Към титлата са вързани 14 умения, като куестовете за по-важните от тях ще получите от NPC-тата от Battle Depths (намира се в зоната на Olafstead – долу вдясно).
Фарм на репутация: Двата най-лесни и бързи за фарминг дънджъна са Sepulchre of Dragrimmar и Secret Lair of the Snowmen (по 2 или 1k средно на рън за 10 минути, двойно за Hard Mode).

Име: Norn
Пасивно умение: Heart of the Norn – увеличава максималното ви здраве с +53 – 90 докато сте в Norn територия. Това са всички "заснежени" открити зони в GWEN. Това означава, че ако се намирате в някоя от Shiverpeaks териториите на Prophecies или в dungeon, няма да получите бонус към кръвта си.
Описание: Това е титлата към норните. Перфектна за всеки клас, тъй като всеки има нужда от допълнително кръв, независимо дали е в assassin в сърцето на битката или парагон. Особено добре се чувстват некротата, monk-овете и парагоните, жертващи кръвта си за някои умения. Към титлата има 12 умения (доста shout-owe), от които 3 елитни, сменящи билда ви с нов сет от допълнителни умения.
Фарм на репутация: Във всички земи на норните има шрайнове, от които да получите Norn Hunting Party благословията.

Име: Asura
Пасивно умение: Edification – увеличава максималната ви енергия с +5 – 15 точки, докато сте в Asura територии. Също като при Norn титлата, отчитат се само GWEN териториите. От това пасивно умение най-голяма полза имат класовете с по-малко мана, които могат да комбинират повече "скъпи" умения. За елетата разликата е минимална.
Описание: Това е титлата към асурите. Към нея са прикачени 12 умения, които или призовават създания на ваша страна или прецакват магьосниците на враговете (доста месмерско в общи линии). Можете да призовете дори някой от елитните ви врагове от Prophecies – Mursaat.
Фарм на репутация: Зоната Magus Stone е първата ви опция за фармене на точки репутация, ако избиете всичко и поддържате различните бонус благословии върху себе си, можете да направите между 3 и 6k на едно влизане. Wind Rider-ите в нея са буквално "хартиени" и два рейнджъра с Barrage ги правят сами да си говорят. Другият вариант е да печелите Polymock игри.

Име: Ebon Vanguard
Пасивно умение: Rebel Yell – когато атакувате Charr, получавате +5-10 допълнителна броня, +30% до + 100% повече адреналин при всеки удар и 2 точки енергия, за всеки умрял Charr. Умението действа, срещу всички Charr, независимо дали сте в Prophecies или GWEN, стига да ви носят точки опит, което е велико при Hard изиграването на някои зони от първата кампания.
Описание: Това е титлата, дадена ви от бегълците от Аскалон. Към нея има 12 умения, които в някои случаи дублират Assassin-овите, сред които има и три ward-а, които са много добър съпорт за цялата група. Тук е и най-могъщото blind умение – Sneak Attack, струващо само 5 енергия, регенериращо се за пет секунди и продължителност от 8 секунди, което го прави must have за всички и меле босове и дори битките от Norn Fighting tournament-а
Фарм на репутация: След като минете част от мисиите, ще имате опцията да опитомите Siege Devourer в Dalada Uplands, с който много лесно и бързо се прочиства зоната, както и съседната ѝ – Sacnoth Valley, което е доста подобно на Junundu фарминга в Nightfall.

Ралица Пейчева

България с бронз по FIFA 07 на Световното

Огнян Томов ([LnX]Slavkov) стана трети в света, след като грабна бронзовия медал в дисциплината FIFA 07. Той размаза австриеца Марио Виска с 2:1 и спечели чек за 4 000 долара. Очевидно футболът ни е в кръвта. "Аз съм изключителен, крайно амбициран максималист. Второ място не означава нищо за мен. Винаги играя само и единствено за победа. А сега постигнах минимума. Разочарован съм от представянето си и с нетърпение очаквам следващия голям турнир, за да докажа на себе си и света какво мога!", каза той на летище "София" минути след кацането.

На Гранд финала в Сиатъл взеха участие общо 8 българи. След серия квалификации над 400 претенденти се пробваха да влязат в състава на националния отбор на България, но достойни бяха само: Димитър Александров (WE.JuSt.DIDI8) - Command&Conquer 3; Иво Спасов (inFy]Sauron) - WarCraft III: Frozen Throne; Огнян Томов ([LnX]Slavkov) и Георги Георгиев (crazyKON) - FIFA 07; Иван Великов (LaMeRR) и Еди Недялков (eDDyiSrEADy) – SrarCraft; Димитър Николов (DimNik) - Dead or Alive; Михаил Петров (Misho) - Need For Speed: Carbon.

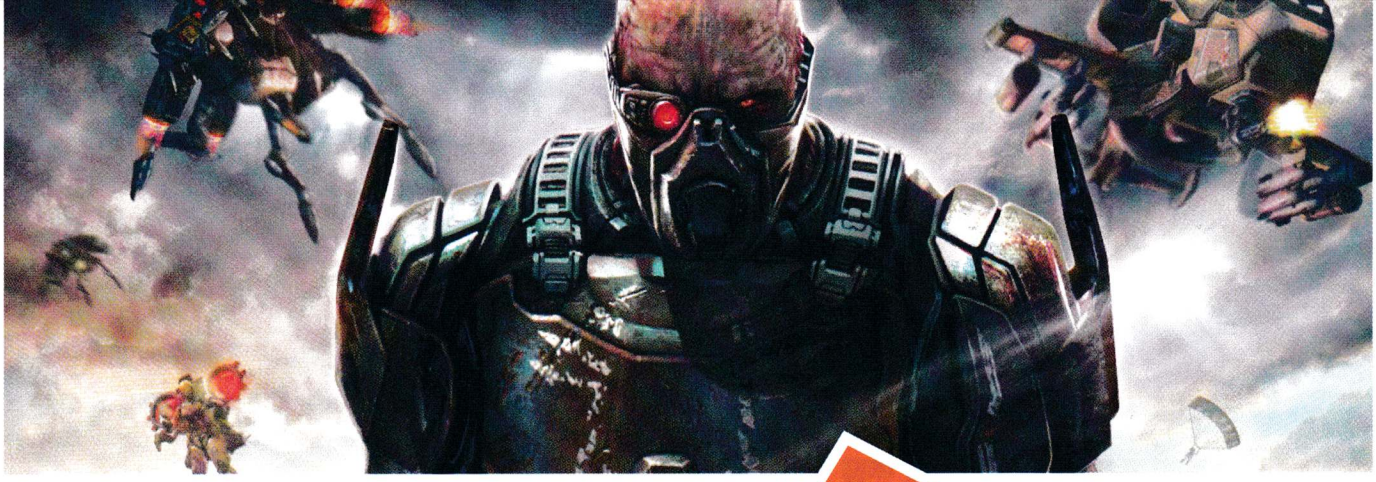
В седмото издание на WCG 2007 геймърите се съревноваваха за общ награден фонд от два милиона и половина щатски долара. Кулминацията на турнира бе между 3 и 7 октомври, когато на стадион Qwest Field се проведе Гранд финалът. След лютите битки имаше много изненади. По традиция страната ни има успехи в дисциплини като SrarCraft и WarCraft, но тази година безспорен фаворит бе FIFA 07. Иван Великов (SrarCraft) изтъкна като една причините за слабото си представяне трудната група, определена чрез жребий. За съжаление лошият късмет и личен конфликт с Димитър Александров (Command&Conquer) се оказаха пагубни и Великов не можа да премине дори групата си, за разлика от дебютанта Еди Недялков, който играе за първи път на такъв голям турнир. Най-много проблеми нашите геймъри имаха със съперниците си от Република Корея и САЩ, тъй като са с повече опит. Именно американците обраха най-много отличия (3 златни, 2 сребърни и един бронзов медал), следвани от Южна Корея и Бразилия. Страната ни е на 14-то място заедно с Украйна, Русия и Австрия. Не е зле, имайки предвид, че в състезанието участват 74 държави.

"Беше изключително напрегнато, но беше и хубаво! Натрупахме полезен опит за следващите издания на WCG и смело мога да кажа, че догодина ще имаме повече медали!", каза Иво Спасов (WarCraft III). Малко след завръщането си у дома на 9 октомври геймърите споделиха, че са изключително доволни от организацията на турнира и не скриха надеждите си през 2009 г. Гранд финалът на олимпиадата да бъде в България.

Провелият се тази година в Сиатъл Гранд финал счупи всички рекорди по посещаемост, след като близо 40 000 души наблюдаваха киберпредизвикателството на планетата, в което се бориха над 700 геймъри. Следващата година финалите на Световните киберигри се завръщат в Европа. Кулминацията на грандиозния геймтурнир ще се състои в огромната зала за изложения Cologne Messe в Кьолн, Германия.

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESIO PERSY CANYON



cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС. За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason cheat192
Advent Rising cheat193
Age of Empires 2 ..... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Sail 2 ..... cheat198
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt cheat202

B

Batman Forever cheat183
Battle Mages cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes cheat185
Battlestations: Midway cheat186
Bionicle Heroes cheat187
Bioshock cheat224
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Caesar IV cheat169
Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Call of Juarez cheat172
Cars cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure cheat174
Celtic Kings cheat175
Chicken Little cheat221
Civilization 4 ..... cheat176
Civilization 4: Beyond the Sword cheat222
Codename Panzers: Phase Two cheat178
C&C 3: Tiberium Wars cheat206
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Darwinia cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX cheat160
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3 ..... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Driver Parallel Lines cheat218
Dungeon Siege II cheat167
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
NEW Enemy Territory: Quake Wars cheat226
Eragon cheat155
Europa Universalis 2 ..... cheat156
Europa Universalis 3 ..... cheat157

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point cheat147
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
FlatOut 2 ..... cheat150
Freelancer cheat151
Full Spectrum Warrior cheat152

G

Gangland cheat141
Gothic 3 ..... cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
NEW Half-Life 2: The Orange Box cheat230
NEW Half-Life 2: Episode Two cheat231
Halo 2 ..... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Hearts Of Irn 2 ..... cheat131
Hellforces cheat132
Heretic 2 ..... cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate cheat135
Heroes of Might and Magic III cheat136

playstation
cheatline

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death cheat137
Heroes Chronicles All cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts cheat140

I

Icewind Dale 2 cheat124
Indigo Prophecy cheat125
Infernal cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy cheat121
Joint Task Force cheat122
James Bond 007: Nightfire cheat123
NEW **Juiced 2: Hot Import Nights** cheat227

K

Kingpin: Life of Crime cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child cheat118
Kohan II Kings of War cheat119

L

Lego Bionicle cheat109
Lego Racers 2 cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy cheat111
Lego Star Wars cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King cheat115
Lords of EverQuest cheat116

M

Maelstrom cheat207
Mafia cheat98
Maple Story cheat99
Marc Ecko's Getting Up cheat100
Marvel Ultimate Alliance cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medal Of Honor: Airborne cheat225
Medieval 2: Total War cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon cheat93
Neverwinter Nights cheat95
Neverwinter Nights 2 cheat96
NEW **Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer** cheat228
No One Lives Forever 2 cheat97

O

Overlord cheat220

P

Patriots: A Nation Under Fire cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within cheat89
Prey cheat90

Q

Quake 4 cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids cheat75
Real War cheat76
Red Faction 2 cheat78
Reservoir Dogs cheat79
Resident Evil 2 cheat80
Resident Evil 3 cheat81
Resident Evil 4 cheat82
Return to Castle Wolfenstein cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots cheat85
Rome Total War cheat86
Rush for Berlin cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl cheat205
S.W.I.N.E cheat43
Sacred cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep cheat48
ShellShock: Nam '67 cheat47
Sid Meier's Pirates cheat49
Silent Hunter 2 cheat50
SiN cheat51
SiN Episodes: Emergence cheat52
Singles 2: Triple Trouble cheat53
Snoopy vs. The Red Baron cheat55
Snowboard Park Tycoon cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II cheat58
SOLDNER: Secret Wars cheat59
Soul Reaver 2 cheat60
Spiderman: The Movie cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory cheat62
Splinter Cell: Double Agent cheat63
Starcraft cheat64
Starcraft: Brood War cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 cheat67
Star Wars: Battlefront cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse cheat73
SWAT 4 cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan cheat23
Taxi Racer London 2 cheat24
Taxi Racer New York 2 cheat25
Test Drive 6 cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game cheat29
The Hulk cheat31
The Sims: House Party cheat32
The Sims: Makin Magic cheat33
The Sims 2 cheat34
The Sims 2: Bon Voyage cheat223
The Sims 2: Nightlife cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Pets cheat37
The Sims 2: Holiday cheat38
The Sims 2: Open for Business cheat37
The Sims 2: Seasons cheat209
Titan Quest: Immortal Throne cheat210
Tomb Raider: Chronicles cheat38
Tomb Raider: Legend cheat39
True Crime: NY City cheat40
True Crime: Streets of LA cheat41
Two World cheat216
Tzar cheat42

U

UberSoldier cheat14
UFO: Afterlight cheat211
UFO: Aftermath cheat15
UFO: Aftershock cheat16
UFO Extraterrestrials cheat217
Ultimate Sonic Chaos cheat17
Ultimate Paintball Challenge cheat18
Ultimate SpiderMan cheat19
Uplink cheat22
Unreal Tournament 2004 cheat20

V

Vietcong 2 cheat12
Vivisector: Beast Within cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal cheat3
WarCraft 3 cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault cheat8
Warhammer: Mark of Chaos cheat9
NEW **World in Conflict** cheat229

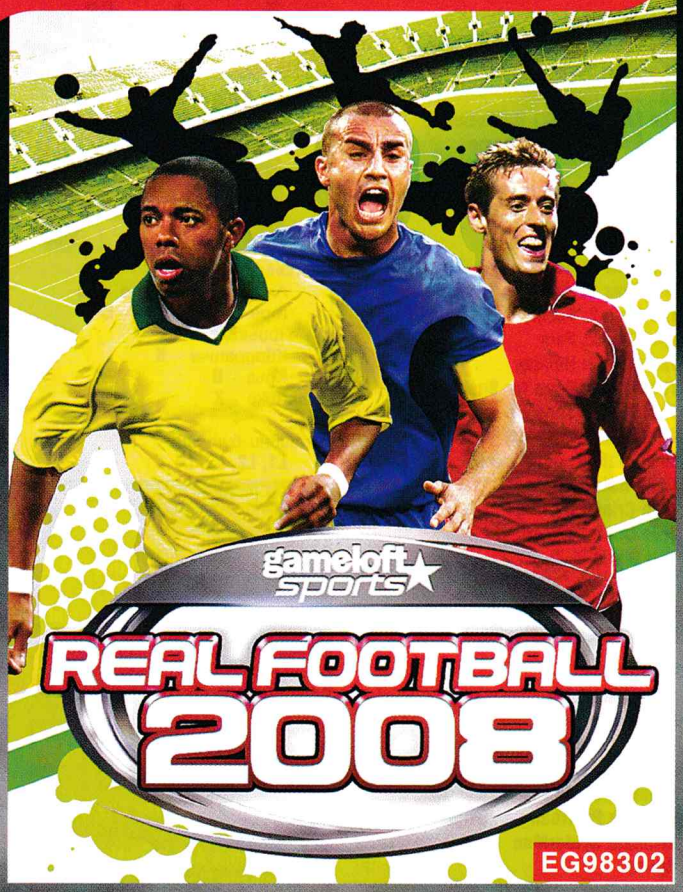
X

X3: Reunion cheat10

Z

Zoo Empire cheat11

NEW **7 Sins** cheat945
Bully cheat919
Canis Canem Edit cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 cheat937
Eragon cheat924
FIFA 07 cheat925
Final Fantasy 12 cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties cheat922
Ghost Rider cheat913
God of War 2 cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver cheat911
Guitar Hero 2 cheat915
Jaws Unleashed cheat902
Just Cause cheat921
Karaoke Stage cheat942
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy cheat906
Lord of the Rings: The Third Age cheat901
Marvel vs. Capcom 2 cheat917
Medal of Honor: European Assault cheat939
Mortal Kombat: Armageddon cheat938
Need for Speed Carbon cheat931
Piglet's BIG Game cheat926
Pimp My Ride cheat912
Red Ninja: End of Honor cheat904
Rogue Galaxy cheat918
Scarface: The World is Yours cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault cheat916
Spider-Man 3 cheat941
Splinter Cell Double Agent cheat935
Street Fighter Alpha Anthology cheat903
Superman Returns: The Videogame cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning cheat934
The Sims 2: Pets cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 cheat910
Tomb Rider Anny cheat943
Tony Hawk's American Wasteland cheat908
Tony Hawk's Project 8 cheat929
Total Overdose cheat932
Transformers: The Game cheat944
Urban Chaos: Riot Response cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 cheat927



EG98302

Ами да, отново става въпрос за футбол. Ако трябва да съм честен, светът на виртуалния гейминг щеше да е нищо без своите постоянни опити да пресъздаде тръпката от най-популярната игра през някакво електронно устройство. Все повече си мисля, че битката с невероятното усещане за директен пас към Пешо и радостта от правилния шут към вратата ще бъде спечелена от 22"+ монитори и телевизори, които ще ни покажат кибер-роналдиньовците едва ли не в реален физически размер. Преди това обаче изненадата идва върху двата инча на мобилния телефон – Real Football 2008 е толкова реална, че чак забравяш кой бутон трябваше да натискаш, за да подадеш топката. Забравяш да мислиш за него – не че не го знаеш – и ако това не е комплимент за иначе толкова неинтуитивните клавишни комбинации върху клавиатурата на GSM-а...

Real Football е един от най-популярните лицензи за футболни симулатори през мобилен телефон. С новата си 2008 версия шансовете му да стане и най-добрият са повече от огромни. Графичният интерфейс и специалните ефекти са зашеметяващи, движението на играчите по терена – реалистично, а възможността да се правят центрирания ме спечели окончателно. Имената на играчите са частично истински. За разлика от EA издателите на поредицата Real явно не са успели да се договорят успешно със собствениците на правата на футболистите. Така един друг по терена ще тичат Роналдиньо и... Сисун. Сисун е интерпретация върху Зидан, хи-хи. Това е бял кахър обаче. Някога чужденците не можеха да произнесат името на Кишишев и Трифон Иванов. Играта му е майката и по нея ще те запомнят. А в Real Football 2008 играта е на космическо ниво. Преди две-три години нямаше да повярвам, че казвам това за футбола от мобилния си телефон...

ОЦЕНКА: 98%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

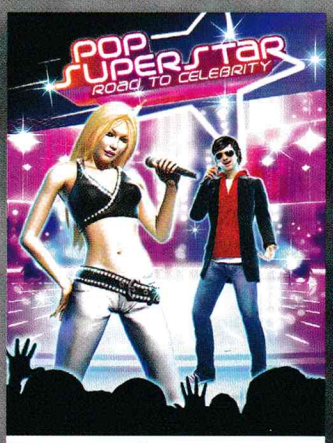
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

EG89423

Рядко гледам телевизия, но за CSI съм чувал. За феновете на сериала мобилната игра CSI: Miami ще се стори като приятен спомен „от едно време", защото действието следва заплетени случаи от миналогодишния сезон. Всъщност по-правилно е да се каже „заплетен случай", защото куестът ще ви води към решаването на едно-единствено престъпление. Това е основната слабост на франчайза. След като откриете убиеца и оцените всички доказателства, ще копнеете за още, но няма да има. А копнежът е разбираем. CSI: Miami е класически линеен куест. Графично той изглежда очаровано, като най-голямото му предимство е интерактивната среда – виждаш парче хартия на земята и можеш да го вдигнеш. Историята ви води

през събирането на улики от различни места, провеждането на разпити със заподозрените в участъка, както и оценката и изследването на събраните веществени доказателства. Страхувам се, че почти ви разказах играта, но всъщност така е с куестовете по принцип – след като ти разкажат за какво иде реч, можеш да се зарибиш да го изиграеш и ти или да не ти стане интересно. Обявявам петиция – повече нива и по-дълга нова версия на CSI: Miami. Интересно ми беше, хора, разбирате ли...

ОЦЕНКА: 96%



EG94945

С тази игра искаме да поздравим Невена. Да, Невенчето от Севлиево, което спечели българския „Мюзик Айдъл". Pop Superstar ще ѝ напомня и през мобилния ѝ телефон през какво е минала, какво ѝ се случи и какво ѝ предстои след това знаково събитие на нейния млад живот. Тази игра е най-пълният, най-забавният и най-истинският виртуален еквивалент на телевизионните конкурси за музикални таланти. Налице е амбициозната майка, която ще придружава героя ви през

всички нива. Тук е и старият рокер, който няма нищо против да ви даде малко съвети как и какво да направите за успешна музикална кариера. Да не забравяме и специалната къща на младите таланти, в която те са затворени, за да усъвършенстват творческите си таланти. Pop Superstar е Sims-клон, което означава, че ще трябва да се грижите за героя си пълноценно – той/тя трябва да е нахранен/а, облечен/а, наспан/а и нае...., извинете, да има много приятели. В крайна сметка наградата си заслужава – всенародна любов, договор за албум, много много усмивки... Не, Невена, историята в играта има лека уловка. Оставям на вас да я откриете. За да е ясно и лесно – талант-талант, но дори публиката да те отхвърли, човек винаги има втори шанс...

ОЦЕНКА: 93%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

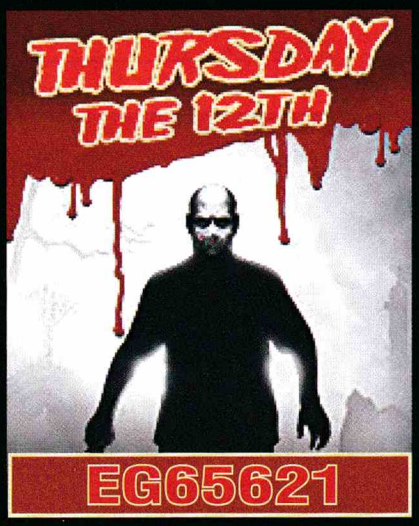
ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН



EG65621

ВРЕМЕ Е ЗА ДЕЙСТВИЕ...!

СЛЕД НЕУСПЕХА СИ С ПОСЛЕДНАТА ИЗБЯГАЛА ЖЕРТВА, МАНЯКА С ПРЯКОР- КОЖЕНОТО ОКО СЕ СБЛЪСКВА С НЯКОИ УСЛОЖНЕНИЯ. В ГРАДА ИМА ГРУПА ТИНЕЙДЖЪРИ, КОИТО СЕ ОПИТВАТ ДА РАЗБЕРАТ КАКВО СТАВА И ОТИВАТ ПРАВО ПРИ ШЕРИФА. НЕОБХОДИМО Е ДА СЕ ДЕЙСТВА НЕЗАБАВНО!

13 СЕПТЕМВРИ 1983Г. КОЖЕНОТО ОКО ТОЧЕШЕ БРАДВАТА СИ В РАБОТИЛНИЦАТА И СКЪРЦАШЕ СЪС ЗЪБИ ОТ ЯРОСТ. КАК ТЯ МОЖА ДА ИЗБЯГА? КЪДЕ Е ТЯ СЕГА? ДАЛИ ТИЧА КЪМ ПОЛИЦИЯТА И ТЪРСИ ПОМОЩ, НО И ДА Е ТАКА, КОЙ ЩЕ И ПОВЯРВА... НО ПО- ДОБРЕ Е ДА НАМЕРЯ МОМИЧЕТО.

НЯКЪДЕ ДАЛЕЧЕ СЕ ЧУ ГЛУХ ИЗСТРЕЛ. КОЖЕНОТО ОКО СИ ПОМИСЛИ, ЧИ ИЗСТРЕЛЪТ Е СВЪРЗАН С ВЧЕРАШНАТА ЖЕРТВА. СЛЕД МИНУТА СЕ ЧУ ТЕЛЕФОНЕН ЗВЪН, РАЗВЪЛНУВАНО МОМИЧЕ ИСКАШЕ ДА СЕ ЧУЕ С ШЕРИФА. НЕЩАТА ЗАПОЧНАХА ДА ПРИДОБИВАТ ВСЕ ПО НЕЖЕЛАН ОБРАТ!

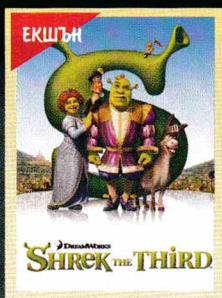
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

adventure

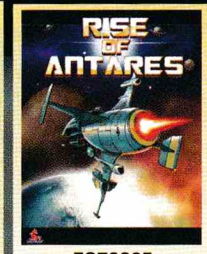
ВИЕ СТЕ БЕЗСТРАШНИЯТ ВОЙН ЛУИС. МИРЪТ НА ВАШИЯ СВЯТ Е ЗАСТРАШЕН. ПЪТЯ КЪМ ПОБЕДАТА ЩЕ БЪДЕ ТРУДЕН

EG47914



ВАШИЯТ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН ВЪВ ВЛАСТТА НА SHREK!

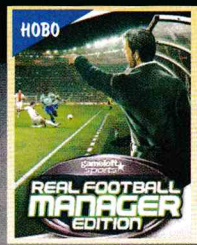
EG46136



ЯКА КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ КЕФ НА МАКС!!!

EG79985

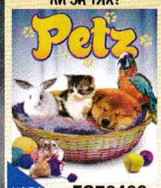
sports



ЛЕСНО ЛИ Е ДА СИ ТРЕНЬОР? ЗАЩО НЕ ОПИТАШ?

EG21323

ВЕЧЕ ИМАШ КУП ДОМАШНИ ЛЮБИМЦИ. ЩЕ СЕ ПОГРИЖИШ ЛИ ЗА ТЯХ?

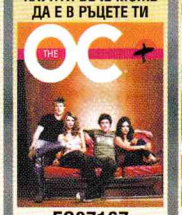


EG76483

ЩУРИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ГЕРОИТЕ ОТ ФИЛМА

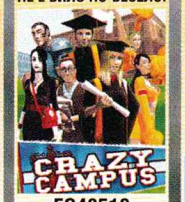
EG65293

СВЕТЪТ НА ОРИНДЖ КАУНТИ ВЕЧЕ МОЖЕ ДА Е В РЪЦЕТЕ ТИ



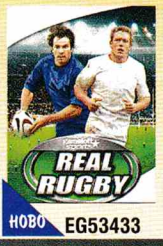
EG87167

ЗАВЪРШВАНЕТО НА УЧИЛИЩЕ НИКОГА НЕ Е БИЛО ПО-ВЕСЕЛО!



EG48519

ЗАБАВЛЯВАЙ СЕ С ПЪРВАТА РЪГБИ ИГРА ЗА МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН



EG53433

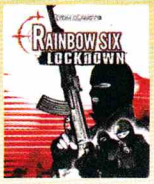
СУПЕР БЪДИ СЪСТЕЗАТЕЛ .... НО В НУЖДА БЪДИ СПАСИТЕЛ

EG97724

екшън

УМИРАЙ ТРУДНО НА ТВОЯ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН

EG22255



ТИ ВОДИШ RAINBOW, МЕЖДУНАРОДНА ГРУПА ЗА ПОСРЕДНИЧЕСТВО

EG96121

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

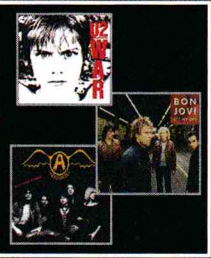
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Music 4 you

ROCK/ALTERNATIVE

ЛЮБИМИЯТ ИЗПЪЛНИТЕЛ, ЛЮБИМОТО ИЗПЪЛНЕНИЕ на твоя GSM

AEROSMITH	WALK THIS WAY	EG21130	NINE INCH NAILS	CLOSER	EG92515
AEROSMITH	CRYIN	EG13342	NINE INCH NAILS	THE HAND THAT FEEDS	EG73065
BON JOVI	LIVIN ON A PRAYER	EG49368	NIRVANA	ABOUT A GIRL	EG42229
BON JOVI	ALWAYS`S	EG18047	TOKIO HOTEL	DURCH DEN MONSUN	EG40044
BON JOVI	ITS MY LIFE	EG72884	TOKIO HOTEL	SPRING NICHT	EG52175
BON JOVI	BED OF ROSES	EG98896	U2	SUNDAY BLOODY SUNDAY	EG96696
FALL OUT BOY	THIS AIN`T A SCENE, IT`S AN ARMS RACE	EG52072	U2	WHERE THE STREETS HAVE NO NAME	EG15245
M. MANSON	TAINTED LOVE	EG74695	M. MANSON	HEART SHAPED GLASSES	EG76243
M.MANSON	MOBSCENE	EG28954			



теми

EG54114

EG93588

EG73610

EG58219

EG28854

EG65315

EG68205

EG95158

анимации

EG17057

EG19314

EG57039

EG70789

EG16603

EG99208

EG62682

EG62666

видео

EG95843

EG84586

EG82004

EG36310

EG53354

EG68289

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917.
Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

java games java games java games java games java games java games java games java games java games java games java games

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД), С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЙ: EG12345 0BYXXXXXX, ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТ ОТ SMS С ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ. WWW.FUN4GSM.COM
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

Ревю
Жанр: **Приключенски екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Game Republic**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Интригуващ, макар и леко недопечен хибрид

Folklore

Ей богу, заглавието определено е от значение. Folklore те грабва (стига да си от тоя тип) още преди да си видял първия екран на играта. Проблемът с подобни силни заглавия обаче е, че те създават и сериозни очаквания. Ако играта ги оправдае или, дай боже, надхвърли всичко, е супер. Ако ли не, шансовете едно такова заглавие да бъде съдено твърде суровo стават доста сериозни. Folklore попада в междинната зона – играта е учудващо добра в някои отношения (уви, в недостатъчно много отношения) и умерено разочароваща в други. Та, като цяло, е малко трудно човек да каже дали е по-скоро очарован, или по-скоро раздразнен. Историята се развива на две нива – това на съвременна Ирландия, и това на митологичния свят на мъртвите, такъв, какъвто е описан в преданията на келтите. Главни действащи лица са Елън - млада жена, получила загадъчно писмо от изчезналата си майка, и Кийтс - журналист по следите на серия от тайнствени убийства. Съдбата отвежда двамата в измисления ирландски град Дуулин, сцена на въпросните убийства, и мястото, където майката на Елън я моли да отиде, за да разкрие мистерията около нейното изчезване.

Първата половина на Folklore предлага геймплей, доста сходен с този на класическите куестове, но без повече от задължителните в този жанр логически загадки. Елън и Кийтс се разхождат из града и събират информация, за да разгадаят своите "случаи". Звучи леко досадно, но всъщност не е. Историята на играта и диалозите са на доста прилично ниво и това успява успешно да поддържа напрежението и интригата в тази що-годе лишена от действие част. Нещата стават още по-интересни, когато разбереш, че всеки от епизодите, разиграващи се в Дуулин, може да бъде изигран както с Елън, така и с Кийтс. Така играещият има шанса да "изживее" тази порция от Folklore от две различни гледни точки. Принципът е прост – приключите ли даден епизод с единия от двамата герои, това отключва опция да го преиграете и с другия. Принципно можете да опитате да извъртите всичките епизоди първо с Елън и чак след това с Кийтс (или обратното), но усещането е малко странно. Далеч по-добрият вариант да "извъртате" епизодите един по един, съответно с единия и с другия герой.

На фона на всичко казано по-горе, вероятно ще ви изненада фактът, че втората част на Folklore (тази в света на мъртвите) е почти 100%-ов екшън. В общи линии, задачата ви в нея е да изтребете колкото може повече от странните обитатели на Подземния свят. Да, и за едното удоволствие, но преди всичко, за да обогатите и презаредите арсенала си. Как така? Просто е – Folklore не предлага оръжия в класическия смисъл на тази дума. Вместо това всяко подземно изчадие, на което видите сметката, се прехвърля автоматично в колекцията ви с "оръжия". С други думи – можете да използвате всяко от победените чудовища като оръжие срещу новите си противници. Folklore включва серизозна менажерия от подземни твари и изследването на въздействието на всяко от тях върху останалите гадове в играта е доста забавно на моменти. Това, между другото, е и частта, в която новото творение на Game Republic предлага някои... е, ако не "спиращи дъха", то поне запомнящи се гледки, доста разнообразни при това. Жалко наистина, че вашият път през тези "гледки" се ограничава до доста тесни пътечки, осеяни тук и там от малки "площадчета" (с размера на панелен хол), където се случват битките. Като цяло Folklore едва ли ще остане в "златната" ви колекция. В същото време, при доста осезаемия глад за PS3 заглавия, може да се окаже спасителна глътка въздух преди дългоочаквания "Коледен период".

+
- Завладяваща, оригинална история
- Прилично смесване на различни жанрове
- Някои наистина внушителни гледки
- Два играеми персонажа

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Историята е прекалено линейна
- Дразнещи времена за зареждане
- Твърде постни междинни анимации

Ревю
Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **Electronic Arts**
Създател: **EA Black Box**
Платформа: **PS3, XB 360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Има нов шериф в Скейттаун!

Skate

Проблемът на повечето спортни симулатори е, че се опитват по-скоро да имитират даден спорт, отколкото да ти позволят да го практикуваш... макар и на екрана на телевизора си. Както чудесно знаете, поредицата Tony Hawk далеч не беше първият скейт симулатор. Това обаче беше първата игра, опитала да създаде една по-убедителна илюзия за реализъм. Аз лично се включих сравнително късно в Tony Hawk истерията. Когато за пръв път опитах игра с подобно име (вече не помня кое издание точно), наистина си казах, че това нещо е забележително реалистично. Че и забавно за игри при това! И все пак, като поиграх малко повече, започна все повече да ме обзема онова болезнено усещане за "тест на координацията между очите и ръцете". Да, наистина управлението беше далеч по-интуитивно от всичко, което бях виждал до момента. И в същото време играта все така разчиташе твърде много на бързината на пръстите и на способността да назубряш комбинации от клавиши. Е, казах си тогава, нека не забравяме все пак, че това е просто игра.

После опитвах нови и нови "Tony Hawk"-ове - поредицата продължаваше да еволюира бавно и полека, но без намек дори за желание за генерална промяна. В края на краищата – защо да поправяш нещо, което не е развалено? Ами, защото конкуренцията ти диша във врата, например...

М-да, хегемонията на Tony Hawk's Pro Skating продължи твърде дълго. А както сочат законите на конкуренцията, от това не може да излезе нищо добро. И ето че на дневен ред е нов претендент за титлата, кръстен просто "skate" (че и с малка буква в началото). Страхотен избор на име, мен ако питате. Още от "етикета", хората от Black Box сякаш искат да кажат "тази игра се върти само и единствено около едно простичко нещо – карането на скейтборд". И това си е самата истина. Всичко в нея е на второ място след удоволствието от това да имаш под краката си дъска с четири колелца и да си достатъчно добър, за да правиш с нея чудеса, противоречащи на законите на физиката и човешките възможности. За целта създателите й са подходили към идеята за скейт симулатор абсолютно "на чисто". Или с други думи – все едно, че на света няма куп суперхитове с "Tony Hawk" в заглавието. Системата на управление в skate, кръстена "flickit" е наистина гениална в своята простота. 90% от управлението е поверено на десния аналогов стик! Участието на т.нар. "лицеви бутони" на геймпада е сведено до безпрецедентен в спортните игри минимум. Другата ключова съставка във формулата на удоволствието на skate се нарича "физическа симулация". Комбинацията между системата на управление и "физиката" на играта прави възможна почти 100%-овата свобода на импровизация и пълната "непредсказуемост", а оттам и безкрайната възможност за преиграване. Казано далеч по-разбираемо – skate не ви казва къде точно и какво точно да правите. Вместо това играта ви позволява да се почувствате като истински скейтър, свободен да превърне всяко парче от градския декор в потенциална сцена за своите трикове.

След всичко, казано по-горе, може би си мислите, че Black Box не са обърнали кой знае какво внимание на опаковката. Напротив! skate е безспорно една от най-полираните и добре изглеждащи спортни игри, излизали до момента. И което е по-важното – нищо от труда, хвърлен в тази насока, не е самоцелно. Целият свят на играта е създаден така, че да ви даде шанс да се насладите максимално на нейната наистина революционна система на управление. И да се потопите в атмосферата на един истински скейтърски рай, какъвто е Сан Ванелона (така се нарича измисленият град на skate).

Не, skate не е съвършената игра. Като всяка новаторска идея и тази има нужда от време за шлифоване. Но дори в настоящата си форма, skate ще ви гарантира незабравимо преживяване, без дори да е нужно да сте кой знае какви фенове на екстремните спортове.

+
- Най-интуитивната система за управление след SSX
- Почти безкрайна свобода на импровизация в триковете
- Невероятно убедителен игрален свят

графика
звук
геймплей

5.5

–
- Системата на управление и физиката на играта все още се нуждаят от допълнително напасване

Ивелин Г. Иванов

Zelda Forever!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Ревю
Жанр: **Приключенски екшън**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Nintendo**
Платформа: **Nintendo DS**
Играчи: **1**

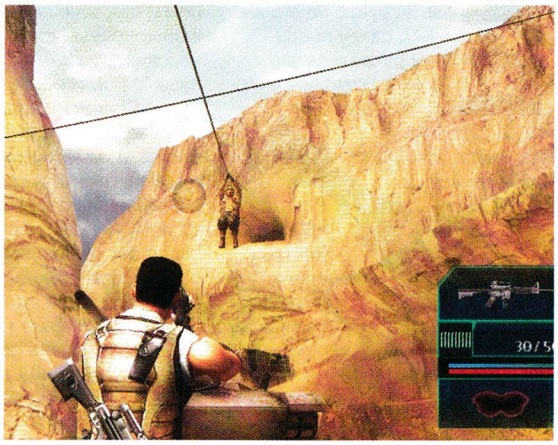
Драматичната промяна на графичния стил в Zelda: Wind Waker изискваше голяма доза кураж от Nintendo. Рискът се оказа (кой ли се е съмнявал в това?) добре премерен и феновете, с незначителни изключения, обикнаха Game Cube превъплъщението на Zelda. Голяма част от успеха на играта обаче се дължеше не толкова на стилната ѝ, макар и опростена, визия, а на "верността с оригинала". Zelda неотменно присъстваше в каталога на всяка платформа с марката Nintendo, като това водеше след себе си (освен всичко останало) и някои доста драматични визуални промени. Усещането от игрите с тази марка обаче си оставаше неизменно същото, което е може би едно от най-сериозните свидетелства за гения на Шигеру Миамото и Nintendo. Което ни отвежда тутакси на новото заглавие от поредицата - Phantom Hourglass. Първото важно уточнение е, че тази игра е "пряк наследник" на Wind Waker. Във всяко едно отношение. Графиката (за която ще си говорим малко по-надолу) е в същия прословут "сел шейдинг" стил, историята започва долу-горе там, където ни остави тази на Game Cube изданието, геймплеят е почти идентичен и прочее. Сами се сещате, че едно от най-големите предизвикателства при този скок в платформите е... управлението! Е, имам добра и лоша новина. Добрата новина е, че създателите на Phantom Hourglass са се справили повече от добре с използването на тъч скрийн функционалността на DS. През по-голямата част от времето управлението на новата Zelda е не просто удобно, но и забавно. Горният екран на конзолата показва картата на нивото, а долният – самото ниво. Придвижването, логично, се управлява с "кликване" със стилуса по долния, чувствителен към допир екран. Интересното в случая е, че ако "чукнете" върху точка, близка до Линк, той ще измине разстоянието ходом. Ако ли пък мястото, където искате той да отиде, е в другия край на екрана, малкият елф ще пробяга дотам. Всичко това е не само удобно, но и доста полезно, когато трябва да се стъпва внимателно около някоя потенциална опасност, или пък ти се налага да се измъкнеш бързо от солидна група противници. Истинският купон в управлението обаче тепърва започва, защото атака срещу противник се изпълнява с едно кратко "драсване" на линия между линк и набелязаната мишена. Удар със завъртане се изпълнява с очертаване на кръг по долния екран и така нататък. Вярвам схванахте идеята. Както вече споменах – новият тип управление е пълен купон... в повечето случаи. Проблемът е, че лошата новина се върти пак около управлението. Не знам дали "заслугата" за това е изцяло на авторите на играта. Проблемът според мен е сходен с този на софтуерите за разпознаване на ръкописен шрифт. Не че те работят зле, просто от потребителя се иска прекалено стриктно изписване на символите. Ситуацията в Phantom Hourglass е сходна – просто играта ще има проблеми с правилното "разчитане" на някои от вашите движения на стилуса. Бързам да ви успокоя, че това в никакъв случай няма да съсипе удоволствието ви. Просто се подгответе за някои дребни пристъпи на раздразнение. Повече от поносима цена за това, което ви предлага новата Zelda, мен ако питате. Всичко останало в Phantom Hourglass е просто безупречно. Графиката предлага наистина невероятно (за скромните 3D възможности на DS) визуално съответствие с Wind Waker. Геймплеят от своя страна следва запазената Zelda – достатъчно достъпен за новаците в поредицата и достатъчно интригуващ за ветераните. Както обикновено, това е игра, която не желае да тества толкова рефлексите ви, колкото да стимулира въображението ви.

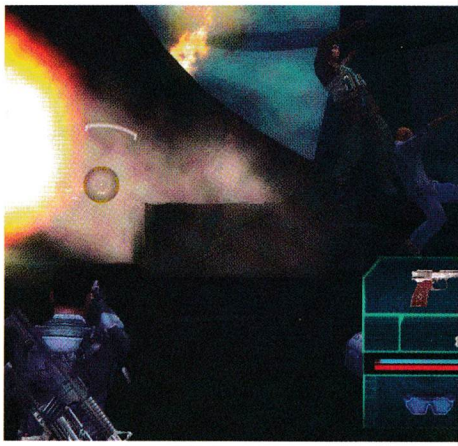
Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Sony Bend**
Платформа: **PSP**
Играчи: **1 офлайн, 8 онлайн**

Ивелин Г. Иванов

Гейб Логан и PSP - учудващо добра комбинация!

Syphon Filter: Logan's Shadow





Ако си горд собственик на PSP и си пропуснал нещото, наречено Syphon Filter: Dark Mirror (макар силно да се съмнявам да има такива сред нашите читатели), значи просто нямаш и секунда за губене. Действай, човече, намери пари на заем, ако трябва, но изиграй този малък (като размер на носителя, не като играло време) шедьовър. Ако сте чели вече ревюто за PS2 версията на същата игра, вероятно знаете и защо да изберете именно PSP изданието.

И тъй, като всяка страхотна игра, и Dark Mirror остави у мен, след като я завърших, онази позната празнота, която може да бъде запълнена само с още от същото. Не щеш ли, не ми се наложи да чакам дълго. Защото Syphon Filter: Logan's Shadow е точно това – "още от същото", при това в най-позитивния възможен смисъл на това словосъчетание. Е, може би с едно малко изключение – безумно плоската история (особено на фона на повече от интригуващия сюжет на Dark Mirror) на новото издание. Но като се огледа човек какви бози бълва и Холивуд напоследък, някак ще приемем да пишем сценарната издънката на Logan's Shadow на сметката на всеобщата "криза за добри идеи в развлекателния бизнес". В своето ново приключение Гейб Логан е призван от поредния правителствен костюмар, на име Кордел, който иска от него да открие загадъчен кораб и да измъкне от него "опасен товар". Тънкият момент е, че Гейб дори не трябва да знае какво всъщност съдържа въпросният товар. Да му се чудиш защо въобще се съгласява макар и с изтърканата уговорка: "Но ще го направя по моя си начин". Защо, защо – ами за да има въобще някаква история, разбира се. Чудесната новина е, че оттук нататък играта спокойно може да бъде наречена и "Dark Mirror 2". С други думи геймплеят е оставен почти непокътнат и определено е все така прилепчив. Може би един от новите елементи са предложените цели три различни системи на разпределение на клавишите за управление. Странна екстра, като се има предвид, че само една от трите (тази, кръстена "Classic") върши работа. Да не говорим, че управлението на Dark Mirror си беше повече от адекватно. За сметка на почти пълната липса на нови елементи, хората от Sony Bend са си направили до шлифован допълнително някои нелоши хрумвания от Dark Mirror. Като противниците, носещи електромагнитни костюми, например. В предишната игра те бяха истински кошмар за убиване и едно от много малкото досадни неща в нея. В Logan's Shadow авторите са решили да ни оставят една малка вратичка – целите се в коленете, момчета! Като цяло (макар и не особено логично) тази "дребна" екстра прави частта с електромагнитните пичове пълен купон без да убива предизвикателството. Какво повече можем да искаме от една игра?!

Все пак изцяло новите елементи не липсват в Logan's Shadow. Те до едно са неща, които сме виждали вече (и не веднъж), но се вписват чудесно в общата картина. Като начало, Логан вече може да стреля подавайки само оръжието си на едно или друго прикритие. После идва ред на мини-игрите с натискане на поредица от бутони (именно - като в God of War). И накрая идва способността на нашия стар познайник да сграбчва своите противници и да ги използва като жив щит.

За графиката, за пореден път след Dark Mirror, може да се говори само със суперлативи. Странно за някои може би, но аз не бих изиграл тази игра на по-голям екран (ако предположим, че скоро ще можем да се възползваме от този нов плюс на PSP Slim). Като че ли дори във факта, че можете да разнасяте Logan's Shadow навсякъде със себе си, има някакво специално очарование. Само така, Sony Bend! Надявам се, че не си губите времето, а вече работите по трета PSP игра със същата марка, нали?

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Insomniac**
Създател: **Sony**
Платформа: **PS3**
Премиера: **23.10.2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

Достоен PS3 дебют за Ратчет и компания

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Едва ли някой се е съмнявал, далеч преди Sony да анонсират Tools of Destruction, че Insomniac няма да зарежат златната кокошка, наречена Ratchet&Clank. Нещото, наречено Resistance (по мое мнение – приличен, но леко досаден шутър), беше един изключително мъдър "предварителен ход" от тяхна страна. Така те хем направиха малко бързи пари в обстановката на липсваща конкуренция и страховит глад за (каквито и да е) PS3 игри, "опипаха" внимателно платформата, за да видят на какво е (и на какво не е) способна тя. Едва след това дойде време на истинския коз – Ratchet&Clank Future.

Заглавието на новото приключение на симпатичния дългоушко и неговия тенекиен... пардон, метален приятел е до голяма степен символично. Insomniac, най-вероятно си умират да покажат на какво са способни с новия хардуер в ръце. Sony пък искат да демонстрират мускулите на PS3 на фона на една вече проверена, хитова концепция. "Добре дошли в бъдещето!", един вид. Във всичко това, разбира се, няма нищо лошо. Още повече, че съдейки от предварителните прегледи на богоизбраните специализирани издания и от плъзналите из Интернет филмчета, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction има всяко основание да претендира за еталон на игра от ново поколение.

Нека започнем с това, че геймплеят е оставен почти непокътнат. И наистина би било доста глупаво "да се преоткрива колелото", след като имаш в ръцете си може би най-добрата комбинация от екшън и джъмп енд рън, създавана някога. Както обикновено, акцентът е поскоро върху екшъна, но очевидците твърдят, че представените до момента нива загатват и за повече от прилична доза тичане и скачане. Единственото по-сериозно нововъведение, за което се споменава до момента, е възможността за ъпгрейд на оръжията. Принципно тази идея звучи интересно, макар че аз лично до сега така и не усетих липсата от подобна екстра в предишните издания. От голямо значение доколко новият елемент ще подкрепя геймплея, и доколко ще е просто новост заради самата новост. Аз бих заложил по-скоро на първата опция, тъй като Insomniac определено не са от дивелъпърите, които обичат да отбиват номера.

Май е излишно да уточнявам, че Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction ще изглежда смайващо, без преувеличение. Е, поне така твърдят в един глас всички щастливци, имали шанса да се докоснат до нея. Уточнява се още, че трите различни "локации", демонстрирани до момента на прессъбития на Sony, изглеждат коренно различно. Това, което ме радва още повече, е намекът за далеч по-мащабни като размер нива, за които загатват "публикуваните" до момента клипове от играта. Колкото до анимациите и детайлността на моделите – знаете какво успяваха да направят Insomniac до тук. Сещайте се как ще стоят нещата сега, когато става въпрос за хардуер от порядъка на PlayStation3.

Между другото в новото издание на Ratchet & Clank очевидно ще бъдат разкрити куп мистерии, свързани със света на играта като цяло и най-вече с миналото на Ратчет. Загадки ли, какви загадки? Вие някога да сте се заслушвали дотолкова в диалога на предишните издания, че да доловите и намек за някакви загадки? Аз поне не съм. Като цяло подобно обещание звучи малко странно и някак не на място на фона общия лековат (в най-добрия смисъл на тази дума) тон на предишните Ratchet & Clank-ове. Хм, дано Insomniac да не са почнали да се вземат твърде на сериозно.

MAD
Secret Concerts
by
Coca-Cola
УЧАСТВАЙТЕ В ИГРАТА
НА Coca Cola и MAD
и спечелете специална покана!
ДЕСИСЛАВА
В един уникален LIVE…
www.cokemusic.bg и www.mad.tv

Факти, факти...

АБСУРДИ

Nokia за 25 хилки

Финландският гигант буквално изби рибата с новия си телефонен апарат Ascent Ferrari 60, който се предлага за фантастичната сума от 25 хиляди долара. За момента са направени едва 60 бройки от него, които се предлагат в едни от най-големите градове в света като Париж, Лондон, Хонконг и Сингапур.
Както си личи от неговото име, дизайнът е заимстван от едноименните спорни коли и е създаден в партньорство с Ferari по случай тяхната 60-годишнина.
А вие си мислихте, че вашият телефон е скъп.

Котката изяде мишката

Пазарът на технологии е пренаситен с какви ли не чудати изобретения. Винаги обаче можем да разчитаме на японците, че първи ще ни изненадат с поредната глупост.
Този път SollidAlliance успяха да ударят всички в земята с най-новата USB котка, която би трябвало да се яви като заместител на добрата стара мишка.
Картинките от нея изглеждат умопомрачително – дебело мяукащо животинче настанено поскоро на мека червена възглавничка, отколкото на мауспад.
Цената на продукта все още не е обявена.

ЯБЪЛКИ

Фаталният ъпдейт на Apple

Предупрежденията на Apple, че всеки хакнат iPhone ще престане да функционира в момента, в който получи първия си ъпдейт, се оказаха верни. Много от потребителите, които по този заобиколен начин искаха да изберат алтернативен мобилен оператор, се оплакаха, че след инсталацията на обновлението телефонът им е престанал да работи. Известен факт е, че Apple изисква от собствениците на iPhone да сключат дългогодишни договори с AT&T в САЩ, който на този етап е единственият официален мобилен оператор, на който телефонът може да функционира. Множество програми в мрежата обаче „отключват" джаджата и по този начин ѝ позволяват да работи и в други мрежи.
Ъпдейтът за драстично поевтинелия с приблизително 200 долара iPhone се оказа фатален и за много от верните клиенти на Apple, които не са дръзнали да модифицират своя телефон по какъвто и да било начин. В технологичните блогове на компанията се срещат оплаквания, че той е изтрил информация за контактите им, както и техни снимки и музикални файлове.

Zune – убиецът на iPod?

С надеждата си да се вместят на пазара, почти изцяло доминиран от iPod, Microsoft пуснаха три нови модела на своя дигитален плейър Zune, съответно с 4, 8 и 80GB. Всеки един от тях разполага с Wi-Fi, така че потребителите да могат да даунлоудват музика, снимки и видео клипчета директно от своя компютър.
Новото устройство Zune 2.0 е по-тънко, но дизайнът на предшественика е запазен.
Миналата година Microsoft успяха да продадат 1.2 милиона от Zune и по този начин грабнаха около 10 процента от пазара на плейъри с твърд диск и около 3 процента от всички въобще. За справка над 100 милиона iPod-а са изкупени от появата му през 2001 г. Със Zune 2.0 компанията се надява на още по-голям пазар.

Е-БУКВИ

Adobe предизвика Word

Софтуерният дивелъпър Adobe се сдоби с онлайн текстообработчика Buzzword, който ще позволи на потребителите да създават и споделят документи със своите приятели и колеги директно в мрежата. Програми с подобни функции, част от безплатни офис пакети, вече се предлагат от Google, ajax13 и Zoho. Microsoft също обяви-ха сходен продукт, който ще представлява уеб вариация на техния Office. Чрез него хората ще имат достъп до своите документи където и да са. За момента Buzzword се предлага безплатно и стига да искате, бихте могли да го изпробвате. Въпреки удобството, което предлагат подобен тип програми, мнозина предпочитат да работят със своите документи и в моментите, когато нямат интернет връзка. През май Google пусна програмата Gears, която позволява на хората да създават уеб апликации, които могат да бъдат стартирани и офлайн. За момента Adobe планират да вкарат подобна функция и в Buzzword в близкото бъдеще.

Дигитализират Британската библиотека

Над 100,000 хиляди стари книги, които доскоро не бяха достъпни за читателите, ще се появят в мрежата благодарение на масовата дигитализация, която протича в Британската библиотека. Програмата фокусира върху четива от XIX век, повечето от които са непознати за мнозина, най-малкото защото повечето въобще не са били преиздавани. 50,000 страници на ден биват сканирани, твърдят организаторите на идеята. А приблизително 30 терабайта ще бъдат необходими, за да поместят целия този книжен материал. Очакванията са първите 25 милиона страници да се появят онлайн чак след около 2 години. Дигиталният клон на библиотеката ще бъде безплатен за висшите учебни заведения във Великобритания като достъпът до него ще се осъществява по два основни начина – чрез Microsoft Live Search и чрез сайта й.

ВРЕМЕ ЗА ПРЕОСМИСЛЯНЕ

Microsoft удължи живота на XP

Наскоро редмънтският гигант заяви, че ще спре продажбите на Windows XP на 30 януари 2008, за да прокара по този начин път за Vista. Това обаче шокира мнозина, тъй като досега почти всички други операционни системи, които компанията е предлагала, са стояли по рафтовете поне две години след появата на техния заместник.
След като бяха подложени на сериозен натиск от страна на множество недоволни клиенти, Microsoft промениха датата на 30 юни и категорично отрекоха, че желанието им да махнат XP от магазините толкова рано е било мотивирано от първоначалните слаби продажби на Vista.
Първите крънки за новата операционна система на Бил Гейтс, които подобряват нейната производителност, започнаха да се появяват, което вече прави преходът от XP към Vista не чак толкова абсурден.

Клонираха сайта на Олимпийските игри

Ляо Пейджуи, двадесетгодишен инженер от Китай, клонира официалната страница, посветена на Олимпийските игри, и спечели приблизително 53,000 долара от фалшива лотария.
Сайтът www.beijing2008.cn се оказа повече от популярен. Ежедневно той привлича над един милион клика, което било добре дошло за Ляо. Хакерът направил страница с доста сходен външен вид и започнал да примамва жертвите си с обещания за големи печалби от лотария, ако му превеждат в банкова сметка между 10 и 20 процента от спечелената сума. Ляо си призна за всичко, след като бе арестуван и обвинен в измама, съобщи китайската агенция "Синхуа".

EBay отряза Skype

EBay признаха, че при покупката на Skype през 2005 г. са платили твърде голяма сума. Според компанията за онлайн търговия Skype струва с 900 милиона долара по-малко от платените от тях 2.6 милиарда.
Към това обезценяване се добавя и 530 милиона, предназначени за бъдещи плащания към някои акционери. Така общото обезценяване достига 1.43 милиарда.
Тежки дни очакват Skype. Наскоро неговите основатели Никлас Зенстром и Йанус Фрии пък подадоха своята оставка като изпълнителни директори на компанията.
А за последното тримесечие до юни 2007 г. Skype е регистрирала едва 90 млн. приходи.

ИДЕЙНО

Батерия със заряд за 30 години

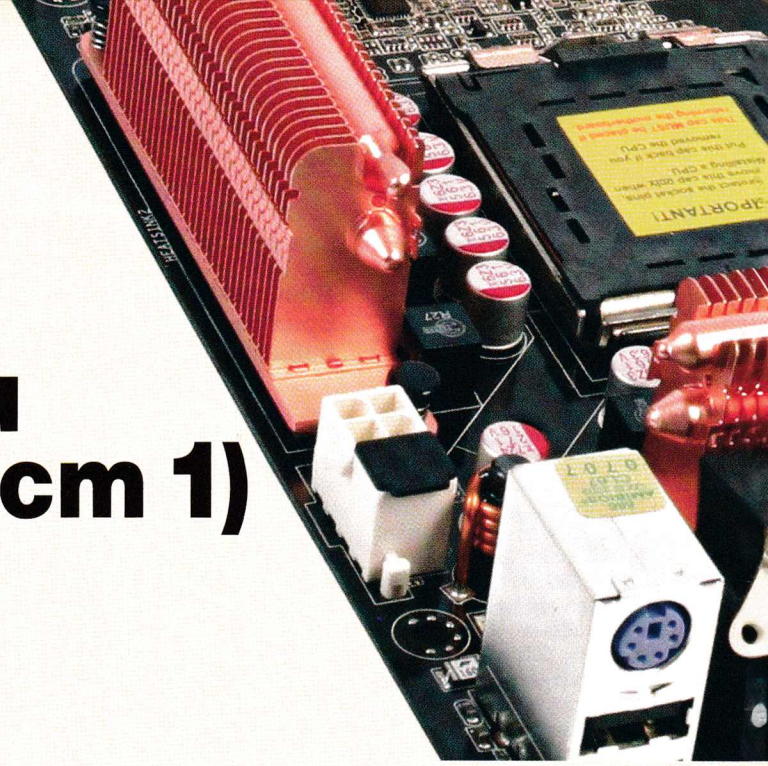
След около две години на пазара ще се появят акумулаторни батерии, които ще могат да съхраняват заряда в продължение на цели 30 години. Те ще се състоят от полупроводници и ще използват радиоактивни изотопи като източник на електроенергия.
Учените от изследователската лаборатория на американските въздушни сили, отговорни за това изобретение, твърдят, че тя не била ядрена и нямало опасност да облъчи когото и да било с радиация. Тя била безвредна за околната среда, не се нагрявала и генерираната от нея енергия била достатъчна за захранването на лаптоп.

Управлявайте телевизора си с пляскане

Две пляскания – включвате, три – изключвате. Толкова е просто, поне според японската компания JVC, която представи на салона за електроника Ceatec първия подобен телевизор, управляван вместо с доброто старо дистанционно, изцяло с помощта на жестове от разстояние. В момента тя провежда анкета с потенциалните потребители, за да разбере дали новата идея им допада и колко биха пари биха отделили за тази нова технологична хрумка.
Самият телевизор е снабден с камера и микрофон, улавящи жестовете и звуците, които зрителят издава. С няколко ловки ръкомахания той би могъл да смени каналите, да намали или увеличи звука и прочие. Ако не друго, то поне звучи оригинално.

Компютърна възглавница против хъркане

Хъркате като дъскорезница? Или пък се будите от не особено опияняващите гърлени звуци на вашия приятел или приятелка? Набавете си специалната компютърна възглавница против хъркане, която ще им мести главата всеки път, когато улови, че започват да издават характерните досадни звуци, докато в крайна сметка не престанат (или пък не ги събуди).
Тази най-нова технологична приумица е дело на немски учен от университета на Рощок, който е демонстрирал изобретението си в рамките на здравната конференция в Германия. Той се надява, че с нея ще подобри съня на всички онези, които имат подобни проблеми, както и на половинките им, които се намират в близост до тях. Възглавницата изглежда доста практична. Тя е свързана към компютър с размерите на малка книга, който може да бъде поставен на нощното шкафче. За момента няколко американски компании са проявили интерес към изобретението на находчивия немец.



Стоян Спахиев

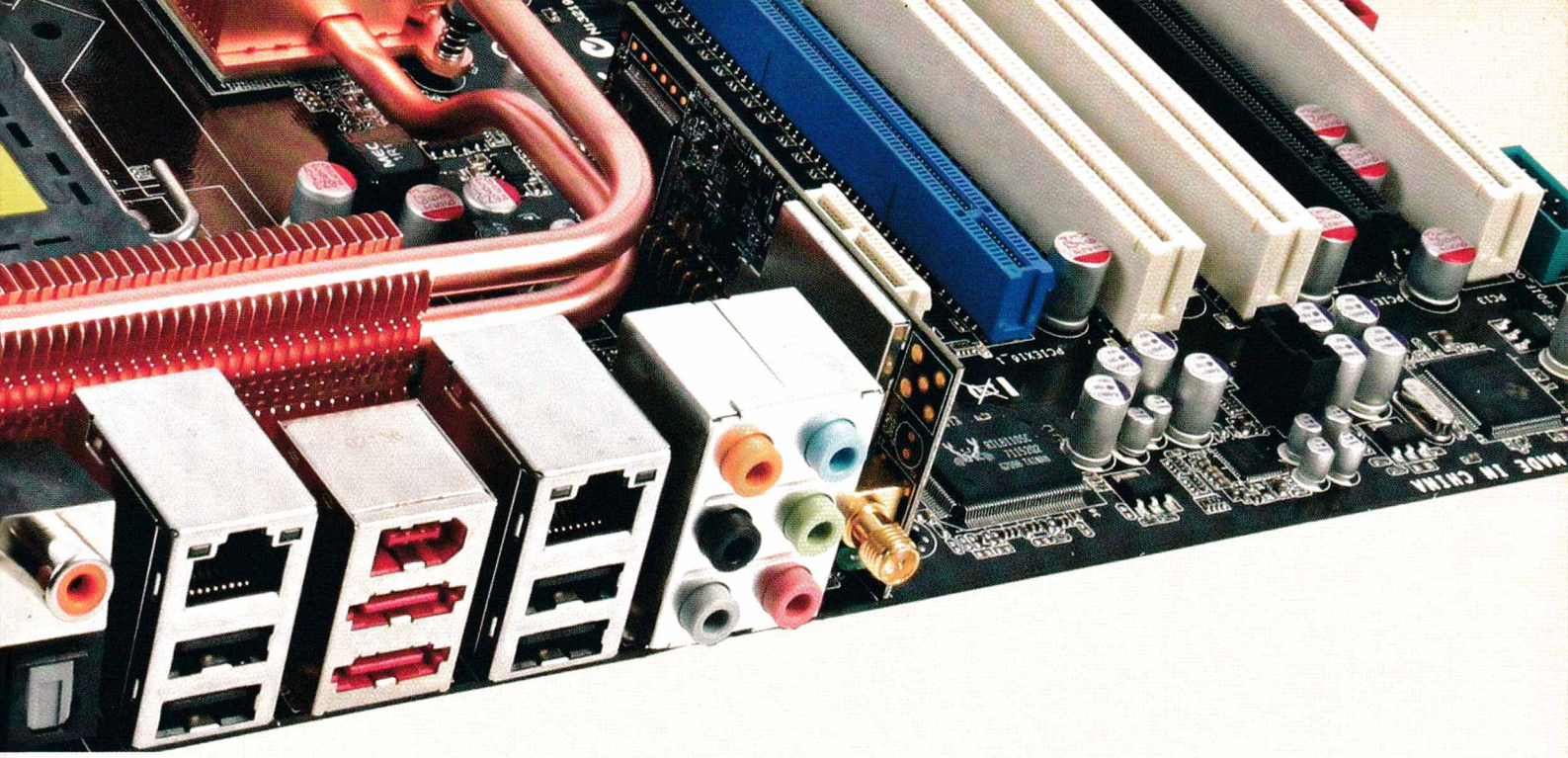
Intel чипсети "Серия 3" (част 1)

Всяка година Intel подновяват своята фамилия чипсети като обикновено първоначално обявяват моделите висок и среден клас, а по-късно се появяват и най-евтините представители. Тази година обаче събитията се развиват по различен начин. През юни месец се започна само с моделите среден клас, а останалите се появяват в рамките на следващата половин година.
„Серия 3" освен това е и неочаквано разнородна. Някои нейни представители (P31, G31) използват южен мост с две поколения по-стар и принадлежността им към фамилията е по-скоро маркетингова, отколкото техническа – по-новото наименование осигурява по-добри продажби на старите чипове (по отношение на чипсетите с този подход доскоро злоупотребяваше главно nVidia).
Заедно с обявяването на нови чипсети Intel обновяват и дънните платки, които произвеждат. От известно време те предлагат и по един-два модела с „чужди" чипсети. Досега използваха ATI Radeon, но сега – SiS662 (въпреки че се предлага и по-новият SiS672), тъй като миналата година ATI бе закупена от AMD – основния конкурент на Intel.

Intel P35

Северният мост P35 официално поддържа работа с всички Core2 процесори – C2 Duo, C2 Quad, C2 Extreme двуядрен и четириядрен, „Pentium dual-core" (моделни номера Exxx) и Celeron 4xx. Производителите на дънни платки се стараят да запазят максимална съвместимост и с останалите процесори за цокъл LGA775 – Pentium 4/D/XE, но тези, които използват 133MHz/533QPB шина (Celeron D, някои модели Pentium 4/D), нямат късмет – новия чипсет официално поддържа най-малко 200MHz/800QPB (6.4GB/s). Поддържат се още честоти на процесорната шина 266 MHz/1066 QPB (8.5 GB/s) и за официално за първи път при Intel чипсет най-бързата към момента 333 MHz/1333 QPB (10.6 GB/s).
Двуканалният контролер за достъп до паметта също е обновен – освен DDR-II/800 (2x 6.4 GB/s = 12.8 GB/s общ пропускателен капацитет) се поддържа и новата DDR-III памет със скорост 400 MHz/800 DDR и 533 MHz/1066 DDR (2x 8.5 GB/s = 17 GB/s общ пропускателен капацитет). Модулите памет с DDR-III чипове се означават с PC3 6400 (DDR-III/800, 6.4 GB/s за модул), PC3 8500 (DDR-III/1066, 8.5 GB/s за модул), PC3 10600 (DDR-III/1333, 10.7 GB/s за модул) и PC3 12800 (DDR-III/1600, 12.8 GB/s за модул). DDR-III модулите използват 240-изводни слотове също като DDR-II, но с различно разположение на преградката (т.е. няма как да се сбърка и да се постави несъвместим модул в слота). DDR-III чиповете имат някои подобрения (по отношение на управлението на сигналите и др.) и работят с по-ниско напрежение от DDR-II (1.5V вместо 1.8V), което води до по-ниска консумация на енергия. Аналог на DDR-III при графичните платки ще бъдат GDDR5 чиповете, така както в момента аналог на DDR-II са GDDR2, GDDR3 и GDDR4. При DDR-III паметта броят битове, предадени за един такт, се удвоява от 4 (DDR-II) на 8. По този начин чип, изграден от 100 MHz клетки реализира скорост 800 DDR, а от 200 MHz клетки – 1600 DDR. Естествено поредното удвояване на скоростта се постига за сметка на увеличено забавяне на транзакцията (CAS Latency) – както при DDR400 CL2 се счита за добро постижение, така при DDR-II/800 е CL4 и при DDR-III/1600 е CL8. От друга страна, производствените технологии се развиват и за разлика от времето на първите DDR чипове (250nm), сега се работи с 55 nm. Тактовата честота на клетките памет остава същата (от 100 MHz до 200 MHz) и затова при по-фините технологии се постигат и по-добри показатели – DDR 400 чипове и модули, поддържащи CL1.5 бяха съвсем апокрифни и се появиха когато DDR вече отстъпваше на DDR-II; DDR-II/800 чипове, поддържащи CL3 се намират в момента (когато DDR-II все още е масовият стандарт); DDR-III/1600 с CL6 също са налични в момента (т.е. едни от първите DDR-III чипове). По-фините технологии оказват влияние и на момента на появата на чипове, използващи по-бързи клетки – 200 MHz/DDR 400 излязоха доста след първите 133 MHz/DDR 266; DDR-II стартира със 133 MHz/533 DDR и бързо достигна 200 MHz/800 DDR; DDR-III направо стартира с най-бързите 200MHz/1600DDR (въпреки че засега няма чипсет, който официално да поддържа такава скорост). Аналогично най-бързите DDR модули – DDR600 – се появиха твърде късно за това поколение, DDR-II модулите в момента достигат 1250DDR, а DDR-III модулите стартират с „издути" (overclock) варианти от 1800DDR и нагоре (също така доста от DDR-III/1600 модулите, които се предлагат в момента, всъщност са overclock модели с чипове DDR-III/1066 и 1333).
По-бързото съзряване на DDR-III е положително, тъй като заради увеличените закъснения (CL) ефектът от по-високата тактова честота (респективно по-големия пропускателен капацитет) си проличава едва при DDR-III/1333 (т.е. в общия случай DDR-III/1066 е по-бавна от DDR-II/800). Това е и една от причините повечето P35 дънни платки да предлагат единствено DDR-II слотове. Втората причина е все още високата цена на DDR-III модулите (най-евтините DDR-III/1066 са двойно по-скъпи от „бутиковите" нестандартизирани от JEDEC DDR-II/1066, които от своя страна са около 1.5 до 2 пъти по-скъпи от масовите DDR-II/800; DDR-III/1600 с CL2 пък са още 2 пъти по-скъпи от DDR-III/1066). Намират се и модели дънни платки, които имат както DDR-II така и DDR-III слотове (не може да се използват едновременно). Подобна гъвкавост е необходима, ако потребителят иска в момента да използва DDR-II, а по-късно да сложи DDR-III без да сменя дънната платка, но докато цените на DDR-III паднат, сегашните дъна (дори да са с DDR-III слотове) ще бъдат също толкова „демоде" колкото и DDR-II паметта пък и смяната на DDR-II/800 с DDR-III/1066 няма да доведе до по-висока производителност. ASUS предлагат и дънна платка (P5K3 Premium/WiFi-AP), която направо идва със запоени DDR-III/1066 модули (два по 1 GB – без възможност за разширение) – ползата е в това, че те се охлаждат чрез медни топлинни тръби, свързани към останалите радиатори на дъното (върху регулаторите на напрежение, северния и южния мост) – ASUS гарантират достигане на скорост от поне 1500 DDR.

Останалата част на P35 остава непроменена спрямо P965 – поддържа се един PCI Express порт с x16 линии и 2 GB/s DMI интерфейс към южния мост. P35 използва новия южен мост



– ICH9 и съвместно с един от неговите PCIe портове може да работи в несиметричен CrossFire режим (двуплаткова работа с Radeon видеоускорители като единият е включен към x16 на P35, а другият към x4 или x1 на ICH9 – ако дънната платка има подходящите PCIe физически x16 слотове). Дизайнът и топологията на P35 са оптимизирани така, че консумацията му спада до 14.5 W в сравнение с 19 W при P965, въпреки че и за двата чипа се използва 90 nm производствена технология.

Intel G33

G33 запазва всички функции на P35 и добавя вграден графичен ускорител тип GMA3100. Графичното ядро е сходно с GMA950 от i945G – работи на 400 MHz, има четири пикселни конвейера с по един текстуриращ модул. Всеки поддържа хардуер, но DX9b/Pixel Shader 2.0 и софтуерно DX9c/Vertex Shader 3.0. Стандартно има само един видео изход – VGA до 2048x1536@60 Hz посредством 350 MHz RAMDAC. Поддържа се добавянето на sDVO чип, който да предостави TV-Out, DVI, HDMI и HDCP поддръжка, но засега не се предлагат такива дънни платки и единственият начин да се използват тези възможности е чрез ADD2 платка със sDVO, която се поставя в PCIe x16 слота. GMA3100 поддържа OpenGL1.5 и може да заема до 256 MB от системната памет (увеличеният пропускателен капацитет на DDR-III е от съществено значение за вградения видеоускорител, но цялостната производителност при игрите и другите 3D приложения е толкова ниска, че няма да оправдае оскъпяването спрямо DDR-II паметта). G33 се произвежда по 90 nm технология, също като G965, но консумира едва 16W. G 965 консумира 28 W, но двата чипа не трябва да се сравняват директно, тъй като графичното ядро GMA-X3000 (след неколкократно отлагане най-новата версия на драйверите най-накрая активира хардуерните Vertex Shader 3.0 модули) в G965 е по-мощно от GMA3100.

Intel Q35 и Q33

За корпоративните клиенти са предвидени олекотени версии на G33. При Q35 и Q33 липсва поддръжката на DDR-III памет, но за сметка на това Q35 добавя поддръжка за технологията на Intel за дистанционно (чрез Ethernet) диагностициране и поддръжка iAMT, както и за Thrusted eXectution Technology (TXT), която представлява поредната стъпка за криптиране и идентифициране на компютъра (работи съвместно с TPM – Thrusted Platform Module) и според някои хора е нож с две остриета (т.е. евентуално може да се използва за ограничение на копирането на защитени материали като филми, музика и софтуер).

Intel ICH9

Най-незначителни изменения са направени в южния мост на фамилията. ICH9, също както ICH8, поддържа 4 PCI слота, 6 PCIe линии, разпределени като два x1 порта и един x4 или като шест x1 порта, HDAudio до 7+1 канала/32bit@192kHz, 4 SATA/300 порта в стандартната конфигурация и 6 в ICH9R/DH/DO (RAID, Digital Home, Digital Office), RAID нива 0, 1, 10 и 5 в ICH9R/DO, Gigabit Ethernet (изводите му са дублирани с едната PCIe линия), серийна връзка (SPI) с Flash чипове, които съдържат BIOS-а и възможност за включване/изключване по време на работа (hot-plug) на PCI Express (ExpressCard) и SerialATA (ExternalSATA/eSATA) устройства. Новост са поддръжката на Jumbo Frames в мрежовия контролер и възможността за изключване на eSATA портове (в ICH8 могат да се изключват само USB портовете) – това е необходимо, за да се предотврати копиране на информация без разрешение от публично достъпни компютри.
Въпреки че твърдите дискове отдавна преминаха на SATA интерфейс, а отскоро и оптичните устройства започнаха да го използват, липсата на UltraATA канал все още е неприемлива за доста потребители (най-вече тези, които искат да използват старите си устройства с нова дънна платка) и затова производителите на дъна добавят UltraATA контролери (често пъти комбинирани с още един или два e/SATA порта) на JMicron, Marvell и др. MSI предлагат дъна с X-fi звуков чип – изглежда Creative се опитват поне във върховите модели дънни платки да заместят със свой чип вградения в чипсета звуков контролер, който постепенно превърна Sound Blaster-а от задължителен елемент в отживелица.
Основното нововъведение в ICH9 е в USB контролерите му. UHCI USB 1.1 (1.5/12 Mbps) контролерите са увеличени от 5 в ICH8 на 6 и съответно общият брой USB портове става 12. EHCI USB 2.0 (480Mbps) контролерите остават два, управляващи по 6 порта всеки. ICH9 поддържа и специален режим за разпределение на USB2.0 натоварването – в този случай единият EHCI контролер управлява само 4 порта (тук следва да се включи устройство, изискващо по-голяма скорост, ако има такова), а другият поема останалите 8.

Intel mobile

За преносими компютри са предвидени аналозите на P965 и G965 – PM965 и GM965. Разликата между тях е в по-ниските поддържани тактови честоти при мобилните варианти (с цел по-ниска консумация на енергия и съответно по-дълъг живот на батерията и по-малки размери на охладителя) – до 200MHz/800QPB процесорна шина вместо 266MHz/1066QPB, до Dual DDR-II/667 памет вместо Dual DDR-II/800 при настолните. Мобилните южни мостове ICH8M и ICH8M-E са аналози на ICH8 и ICH8R, но имат само по 3 SATA/300 порта и ICH8M-E поддържа RAID нива 0 и 1, но за разлика от ICH8R – без 10 и 5. Вграденият графичен ускорител GMA-X3100 в GM965 работи на 500MHz (вместо 667MHz при GMA-X3000 на G965) и има едва 300MHz RAMDAC (за до 2048x1536@60Hz) вместо 350MHz. X3100 има вградена поддръжка за LVDS и TV-Out изходи, тъй като те са задължителни при преносимите компютри (особено първият, който се използва за LCD монитора). GL960 е предназначен за ниския клас лаптопи. Графичното ядро в GL960 работи на 400MHz и максималните поддържани честоти за процесорната шина и паметта също са намалени – до 133 MHz/533 QPB и до DDR-II/533.

Gigabyte GA-73UM-S2H и GA-73PVM-S2H

Дънните платки Gigabyte GA-73xxx-S2H използват новия nVidia Geforce71xx-nForce630i чипсет. Това е едночипов модел (функциите на северен и южен мост се поемат от един-единствен чип) с вградено видео, предназначен за Intel процесори. Поддържат се процесори за цокъл LGA775 (Core2, Pentium 4/D, Celeron/D) с процесорна шина до 333 MHz/ 1333 QPB, т.е. дори и най-новите. Контролерът за паметта поддържа до DDR-II/800, но за съжаление е едва едноканален – всички останали съвременни чипсети поддържат двуканална работа. Вграденото графично ядро е GeForce7 с два пикселни конвейера и използващо до 512 MB от системната DDR2 памет. Поддържат се DirectX 9.0c/Shader Model 3.0 и OpenGL 1.5. Освен Radeon X1250 (който обаче не е широко разпространен) това е единственият чипсет с вградено видео за Intel процесори, който предоставя съвместимост с всички игри и 3D приложения. Производителността на GMA-X3000 в Intel G965 в някои случаи (най-често тестови програми) е по-голяма от GF7150-nF630i, но за сметка на това драйверите му са доста по недоизпипани и доста игри въобще не тръгват.

Разликата между GA-73UM-S2H и GA-73PVM-S2H е в честотата, на която работи вграденото графично ядро – 73UM използва върховия модел GF7150 и работи на 630 MHz, а 73PVM – GF7100 и работи на 600 MHz. И двете дъна използват безвентилаторно охлаждане на чипсета, SPI BIOS и предоставят следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 1 бр. PCI Express x1 слот и 1бр. PCI Express x16 слот (може да се използва за видео платка); изводи за 6 бр. USB2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394 порт, сериен и паралелен порт; един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства), три SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5), един флопи порт (за две флопита); два DDR-II слота (един канал); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 4 бр. USB 2.0 порта, 1 бр. FireWire 1394 порт, VGA изход (поддържащ не особено впечатляващите 1920x1440@75Hz), DVI изход (само едноканален), HDMI изход, поддръжка на HDCP, оптичен цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. аналогови стерео куплунги (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва са Realtek HDAudio 24bit/192kHz чип), 1 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порт и 1 бр. ExternalSATA/300 порт.

Gigabyte GA-C7V7-RH

Дънната платка Gigabyte GA-C7V7-RH е изпълнена в Mini-ITX формат и съответно има доста малките размери от 17 cm x 17 cm. Тя идва със запоен процесор VIA C7 (NX-bit, 128KB L2 кеш, SSE3 инструкции), работещ на 1 GHz и чипсет CN700+VT8237 (533MB/s връзка между южния и северния мост), поддържащ до 133MHz/533QPB процесорна шина и едноканална работа с DDR и DDR-II памет. Поради малките си размери, дъното има само по един PCI слот и един слот за DDR2 памет (поддържа се до DDR-II/533). Графичното ядро, вградено в CN700, е S3 UniChrome Pro с два пикселни конвейера, работещи на 200 MHz. Дъното предоставя още следните входно/изходни възможности: изводи за 4 бр. USB2.0 портове, сериен порт; два UltraATA/133 порт (за общо четири IDE устройства), два SerialATA/150 порта, SPDIF цифров звуков изход; заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 4 бр. USB2.0 порта, сериен и паралелен порт, VGA изход, 3 бр. аналогови стерео куплунга (за 5+1 колонки или 2+1 с микрофон и Line-In – използва са Realtek AC'97 чип) и 1 бр. Ethernet 10/100 Mbps порт.

Със съдействието на "Вали Компютърс"

Параметър	Точки	Предимства и недостатъци
Производителност	**0,5/6**	близка до останалите модели с вградено видео
Производителност в класа 100-200 лв.	**5/6**	+ по-добър избор от дъната с чипсет на Intel - Radeon X1250 е по-бърз, но се предлага само в едно-единствено дъно (F-I90HD)
Функционалност	**5/6**	+ функционираща DirectX 9.0c поддръжка + VGA, DVI и HDMI с HDCP - няма TV-Out, - не се поддържат раздели-телни способности 2048x1536 (VGA) и 2560x1600 (DVI)
Уникалност / Специфични свойства	**1/6**	+ външен SATA порт, управляван от чипсета
Оползотворяване на елементите	**5,5/6**	+ достъпни са всичките 10 бр. USB 2.0 портове + достъпни са всички налични видео изходи + 6 бр. аналогови стерео куплунга - работи само едната PCIe x1 линия
PCMania mark	**17/30**	
Цена: **GA-73UM-S2H**	**170 лв.**	
GA-73PVM-S2H	**150 лв.**	

Параметър	Точки	Предимства и недостатъци
Производителност	**0,5/6**	процесорът и вграденото видео са едни от най-бавните
Производителност в класа 100-200 лв.	**2/6**	- ако няма нужда от малки размери Mini-ATX дъно с AM2 процесор са по-евтини - VIA предлагат и по-съвременни решения – едночипови чипсети, комбинирани модули (CoreFusion) и т.н.
Функционалност	**6/6**	+ размер Mini-ITX + за получаването на работоспособен компютър трябва да се добавят само работна (RAM) и постоянна памет (твърд диск)
Уникалност / Специфични свойства	**0/6**	Не се отличава от останалите дъна, използващи тази категория VIA продукти
Оползотворяване на елементите	**5/6**	+ имайки предвид размера и приложението, липсата на AGP8x слот е оправдана - няма TV-Out и DVI - само 2 SerialATA порта
PCMania mark	**13,5/30**	

Цена: **195 лв.**

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 EXTREME QX6800

цена: 1825 лв

Четириядрен, 2.93 GHz, 8 MB (2x4 MB) кеш памет от второ ниво, 266 MHz/1066 QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

ASUS P5K-E/WIFI-AP

цена: 240 лв

Intel P35 + ICH9R чипсет, до 333MHz/1333QPB шина, два канала DDR-II/800 памет, 1 бр. PCIex16, 1 бр. PCIex 16 (x4 електрически), 2 бр. PCIex1, 3 бр. PCI слота, 6 SATA/300 порта с RAID, допълнителен JMB363 чип за 1 UATA/133 канал и 2 външни SATA/300 порта с RAID, един Gigabit Ethernet порт, ADI AD1988B HDA звук (до 7+1), WirelessLAN 802.11b/g (54 Mbps) интерфейс с AP режим (централна станция).

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

ASUS EAH2900XT/G/HTVDI/512M

цена: 750 лв

DirectX10 платка – ATI Radeon HD2900XT чип, работещ на 740 MHz и с 512 MB/825 MHz/1650 DDR памет, HDTV изход, Video-вход (ViVo), два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност, всеки с поддръжка на HDCP. Един DVI-към-HDMI преходник е включен в комплектацията заедно с играта "Stalker".

ОХЛАДИТЕЛ

SCYTHE INFINITY (MUGEN)

цена: 80 лв

Един от най-големите радиатори (не се побира в някои по-тесни кутии), с 5 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120 mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock. Възможност за закрепване на 2 или 4 вентилатора. Поддържа цокли S478, LGA775, S754, S939, S940 и AM2.

ЗАХРАНВАНЕ

THERMALTAKE 1.2KW

цена: 530 лв

W0133RE, 14 cm вентилатор, достатъчна мощност за четириядрен процесор с четири видеоускорителя и голям дисковия масив, 8 SATA накрайници, 3 PCIe 6-изводни и 3 PCIe 8-изводни накрайници (за видеоплатки), изваждащи се кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).

ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173S

цена: 52 лв

SerialATA/150 интерфейс; 2 MB буфер; скорост на запис: 18 x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове (и от двете страни).

СКЪПИ

ДЖАДЖА

CANYON CN-BTU4

цена: 30 лв

Bluetooth адаптор за безжична връзка с телефони, периферни устройства, слушалки+микрофон и др. Поддържа разстояние до 100m (Class 1) и Bluetooth 2.0+EDR (Enhanced Data Rate), т.е. скорост на интерфейса до 3 Mbps (използваеми 2.1 Mbps).

ЕВТИНИ

ДЖАДЖА

Gembird MR-21HI133F1

цена: 15 лв

Чекмеджета за дискове UltraATA/133; След като и твърдите дискове и оптичните устройства (записвачките) минаха на SerialATA интерфейс, все още наличният UATA порт може да се използва за преносима памет заедно с някой стар UATA диск (тъй като чекмеджето е единственото устройство на порта, няма значение положението на master/slave джъмпера).

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 QUAD Q6600

цена: 505 лв

Четириядрен, 2.4 GHz, 8 MB (2x4 MB) кеш памет от второ ниво, 266 MHz/1066 QPB процесорна шина

ЧИПСЕТ И ДЪНО

ASUS P5K-VM

цена: 240 лв

Intel G33 + ICH9 чипсет, до 333 MHz/1333 QPB шина (поддържа Core2 Quad), два канала DDR-II/800 памет, 1 бр. PCIex16, 1 бр. PCIex4, 2 бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал (чрез допълнителен JMB368 чип), 4 SATA/300 порта, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC883 High-Definition Audio (до 7+1).

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

INTEL GMA 3100

0 лв

Вграден в чипсета, DirectX9b/Pixel Shader2.0 и OpenGL1.5 поддръжка, 4 пикселни конвейера, работещи на 400MHz, използва до 256MB от системната памет, VGA изход до 2048x1536@75Hz (чрез ADD2 платка се поддържат DVI и HDMI, но такава не е включена в комплектовката).

ОХЛАДИТЕЛ

INTEL BOXED COOLER

цена: 0 лв

Радиатор и вентилатор, включени в комплектовката на процесора.

ЗАХРАНВАНЕ

DELUX 350W

цена: 25 лв

12 cm вентилатор, достатъчна мощност за непретенциозен компютър със стандартна конфигурация (по един процесор, видеоускорител и твърд диск), ключ за изключване (при често ровичкане в кутията ключът е по-удобен и по-безопасен за компонентите в сравнение с махане на захранващия кабел).

ЗАПИСВАЧКА

SAMSUNG SH-S203B

цена: 50 лв

SerialATA/150 интерфейс; 2 MB буфер; скорост на запис: 20x DVD±R, 16x двуслойни DVD+R ,12x двуслойни DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD.

Иван Дончев

Web 2.0 - идеи и технологии

Бамбуча! Това е една голяма дума, която почти всички сме чували, а понякога и използваме, но трудно можем да кажем какво означава. Бамбуча е начинът да изразиш себе си, Бамбуча е идея или усещане, желание, състояние... всичко това и още много и в същото време, нищо конкретно. Почти по същия начин стоят нещата и с Web 2.0.

Дефиниция

Има много теории за това какво е Web 2.0. Но за разлика от повечето случаи, в които за едно нещо има много теории, тук повечето от тях са верни. Web 2.0 е всичко, което се говори за него, както и още много неща, но ясно определение няма. Понятието се появява на бял свят по време на конференция на технологичното издателство O'Reilly Media през 2004 година. Все пак има нещо, върху което Tim O'Reilly – човекът, произнесъл за пръв път "Web 2.0" пред аудиторията, акцентира като основа. То не е всичко, но е като гравитационен център, около който се въртят останалите Web 2.0 характеристики. И това е промяната в начина, по който потребителите и разработчиците мислят за интернет. Новата версия 2.0 говори за следващо поколение на глобалната мрежа, но не е на технологично ниво, а нов начин за използване на възможностите на глобалната мрежа. Идеята за мрежата е различна – тя вече не предоставя услуги от себе си към потребителите, а ги гради върху комуникацията между самите потребители, както и върху обратната връзка от потребителите към системата.
Веднъж изстрелян в публичното пространство, терминът Web 2.0 придобива огромна популярност и предизвиква много дискусии. Уебкомпании започват наричат себе си Web 2.0 компании, без да имат основание за това и дават поле за изява на критици и скептици.

Интернет платформа

В Web 2.0 мрежата се разглежда като платформа. И голяма част от софтуера, който преди се е ползвал само като десктоп програми, вече търси своето място върху тази нова платформа.
Докато преди се пишеше за Windows, за Unix или за Mac, вече много компании избират Web като основна платформа на потребителския интерфейс към клиентите си. Предимствата са в независимостта от хардуера и операционната система, свързаността между отделните потребители, начинът, по който се генерира и поддържа информацията. Част от приложенията зависят силно от интернет и не могат да съществуват без него – това са социални мрежи, форуми, услуги за споделяне на информация. Други добавят възможности към съществуващи бизнеси – онлайн борси и магазини, потребителски групи, обменящи информация за продукти и услуги. Трети са като изкопирани от компютърния десктоп – програми за текстообработка, електронни таблици, презентации и т.н.

Динамично съдържание

В голямата си част съдържанието в Web 2.0 се генерира и контролира от самите потребители. Това е особено очевидно във форуми и блогове, онлайн борси, уики сайтове. Уикисайтовете предоставят информационна услуга, в която всеки потребител може да добавя или променя съдържанието. Най-ярък представител на технологията е безплатната онлайн енциклопедия Wikipedia.org. Очевидно е, че успехът на подобни сайтове зависи от броя на потребителите и с тяхното нарастване се получава т. нар. "мрежов ефект", който е много характерен за Web 2.0 инициативите – колкото повече потребители се включват, толкова по-високо е количеството и качеството на предлаганата информация и съответно ценността на услугата и толкова полесно се привличат нови потребители. Често се наблюдават и елементи на социални мрежи, тъй като сред тези потребители лесно възникват връзки и групи, или се отразяват вече съществуващи такива.

Простота

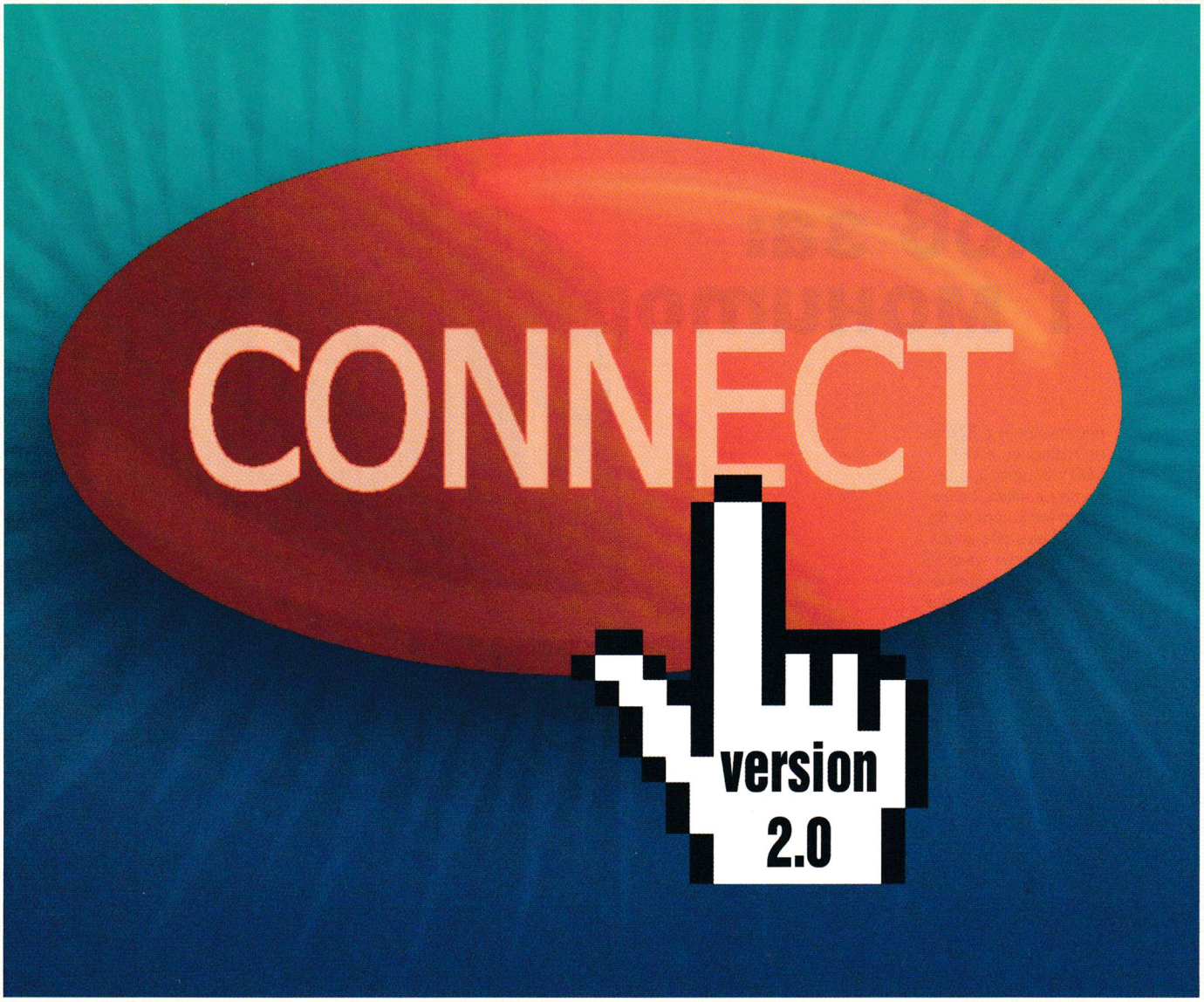
Важна черта на Web 2.0 е и простотата и ясният фокус на преследваните цели. Тежките многофункционални портали са далеч от идеите на Web 2.0, където се предлага само една услуга, но разработена до съвършенство. Простотата не е в изпълнението, а в целите и интерфейса.
Новите функционалности не навлизат накуп, само защото могат да бъдат направени, а единствено когато са наистина необходими и е доказано, че ще бъдат нужни на потребителите. Google е най-блестящият пример за тази идеология. Всяка услуга прави точно и само това, за което е предназначена. Всичко странично е изнесено в нова услуга или просто не е имплементирано. Но това, което е направено, изпълнява основната цел на услугата по възможно най-добрия и най-удобен за потребителя начин.

Технологии

Много хора си мислят, че Web 2.0 се заключава в използването на AJAX и създаването на готини потребителски интерфейси с елементи и контроли, които ги няма в HTML-а, а са по-скоро присъщи на десктоп приложенията. Както вече изяснихме, основните идеи на Web 2.0 са свързани с начина, по който се ползва мрежата, а не с определени технологии, но въпреки това AJAX и въпросните интерфейси наистина са част от новата мрежа и една от отличителните му характеристики. Това е така, защото удобството на потребителя е от най-висок приоритет в Web 2.0. Технологиите, които лежат в основата на всичко, са стари – JavaScript, XML – но върху тях са изградени нови абстрактни нива и често цели нови библиотеки, които позволяват много повече интерактивност и по-богати средства за разработка.

AJAX

Ползването на AJAX (Active JavaScript And XML) позволява всичко, свързано със създаването и поведението на потребителския интерфейс да се изнесе в браузера на клиента, а данните и тежките бизнес операции да останат на сървъра. Както Web 2.0 е една съвкупност от нови идеи, базирани върху други, по-стари, така и AJAX е една нова технология, която е по-скоро начин на използване на старите технологии.
Тя не заменя основните понятия на мрежата, като HTTP връзка, скрипт или DOM, а по-скоро надгражда върху тях един абстрактен слой, който поощрява използването на старите технологии по нов начин.
От потребителска гледна точка ползата не е малка, уебприложението избягва досадното презареждане на екрана след всяка стъпка на потребителя. Интерфейсът динамично се променя и да си набавя необходимите данни от сървъра и е много по-богат и разнообразен от стандартно предвидените за ползване в HTML елементи. Като пример можем да посочим уебпощите на Yahoo и Google,



услугата за предоставяне на карти Google Maps и др.

Стандартни формати и метаданни

Комуникацията между браузъра и сървъра става по отворен формат – XML или JSON, което улеснява възможностите за интегриране на различни типове услуги. Важно е използването на семантично валиден HTML или XHTML, тъй като сайтът вече не е изолирана среда и е важно търсачки, индексиращи бази и други уебуслуги да могат да се ориентират по-лесно в съдържанието, за да осигурят по-добра свързаност и класификация. Поощрява се използването на метаданни за допълнително описание на съдържанието, чрез т.нар. микроформати, които са невидими при представянето, но указват за автоматичните агенти типа на представяните данни.
Тъй като информацията в Web 2.0 е силно интерактивна и предоставяна от потребителите, на много сайтове се използват тагове за нейното ръчно категоризиране.
Това са ключови думи, по които търсачките да могат да работят максимално ефективно. Примери за тагове можете да видите в YouTube и в различните блог услуги.

Обединение на информацията

Освен търсачките, описаните мета данни могат да се ползват и от други сайтове, предоставящи услуги, които събират информация от много места и я предоставят на потребителите си. Технологиите RSS и ATOM разрешават лесното описание на сайтове, новини и данни, което може да се ползва от външни източници.
Например новинарските сайтове поддържат потоци (news feeds), чрез които дават възможност заглавията на новините и кратки анонси да бъдат публикувани на външни сайтове. Услугата се ползва от различни портални или други сайтове, които искат динамично съдържание или допълнителна услуга за потребителите си.
Самите новини се четат на новинарските сайтове, а порталите предоставят анонси към събитията и препратки към цялата новина.
В резултат всички са доволни.
Друг пример за използване на RSS технология е за абонамент за новини от различни производители на софтуер (а и не само) при създаване на нови продукти, ъпдейти на стари и други.
Тази информация може да се ползва не само от сайтове потребители, но и директно от крайните клиенти с помощта на програми, с които да получават новините на десктопа си, което показва друга важна черта на Web 2.0 – възможността една информация да се ползва по много различни начини.
Ако всичко, описано дотук, ви изглежда хаотично, това е така, защото то е именно такова. Web 2.0 е облак от идеи, правила и технологии.
Различните Web 2.0 сайтове и услуги имплементират в една или друга степен различни от тези идеи и технологии. А някои просто ползват етикета, за да изглеждат на гребена на вълната, макар че не докосват дори и една от основните характеристики на Web 2.0. Според Tim O'Reilly една истинска Web 2.0 компания е по-добре да има разработки в дълбочина, съгласно поне една от описаните характеристики, отколкото повърхностно да засяга всички от тях. Въпреки това остава трудно да се определи кой е по-2.0 от другите. А не е и нужно. Както Бамбуча, така и Web 2.0 не е състезание, а начин да изразиш и споделиш мислите, състоянието и идеите си.

Георги Панайотов

Гайд на купувача

На лов за: TFT монитори

Днес пазарът е буквално наводнен с TFT LCD монитори, а цените на някои са дори по-ниски от това, което само до преди две години можехме да наречем "умерен избор". Ако искате да си вземете нов монитор, ще се сблъскате с десетина различни и непознати съкращения и технически характеристики. Няма да ви препоръчваме конкретна марка или модел. Ще се опитаме да ви помогнем да си изберете монитор, съобразен с личните ви нужди и предпочитания, както и да разберете как два еднакво изглеждащи на хартия дисплея могат да бъдат с ценова разлика от 500 долара и нагоре.

Марка и обозначение

Сигурно винаги сте се чудили дали има разлика между "куче марка" и марковите монитори. Малко известен факт е, че поради прекалено високата цена за производството TFT-LCD панелите (Thin Film Transistor/ Liquid Crystal Display) има само няколко големи фабрики. В топ 6 на фирмите-производителки са:

1. LG Philips
2. AU Optronics
3. S-LCD Corporation (общ проект на Samsung и Sony)
4. Chi Mei Optoelectronics
5. Sharp Corporation
6. Samsung

"Суровите" LCD TFT панели се сортират още във фабриката в три категории, в зависимост от броя мъртви пиксели, яркостта, и присъствието или отсъствието на определени дефекти. Освен това е възможно да има разлика от +/- 2ms във времето за реакция на два различни панела, от един и същи модел, слезли от една и съща поточна линия в един и същи ден. Най-"калпавите" се обозначават с латинската буква V (от "value") и се използват в евтините монитори на дадения производител, но най-често се продават на немаркови асемблатори. Тези с нормално качество и най-разпространени сред геймърските и офис конфигурациите са с маркировка S и предлагат най-добро съотношение цена/качество. Най-добрите дисплеи, използвани в "професионалните" среди, както и като символ на лукс, се маркират с голямо P или S след партидния им номер.

Извод: Ако сте си заплюли *попате* монитор с много добри технически показатели, знайте че играете на тото – можете да получите много повече за парите си, но най-вероятно е да се сдобиете с абсолютен боклук. За това винаги гледайте за маркировката на монитора, най-вероятно е да я намерите върху кутията му, както и на задния панел.

Време за реакция

Това, което ни интересува най-много като геймъри, е времето за реакция на TFT матрицата. Или колко време е нужно на всеки един от пикселите да смени цвета си. Времето за реакция се измерва в милисекунди (ms) и колкото по-малка е цифрата, толкова по-добре... на хартия. Понякога монитори с добро време за реакция имат т.нар. призрачен ефект – при него пикселите не винаги загасват навреме и остават следи от предишното изображение. Най-добре се тества с игра или филм. 8 ms е най-ниската допустима граница, а 2 ms е в сферата на перфектното. Истината е, че човешкото око не е в състояние да види промяната под 15 ms, така че всеки панел с подобна характеристика е подходящ за гейминг или забавление.
Допълнително объркване се създава и от факта, че различните производители разбират различно опресняване зад своите рекламни милисекунди. Така за някои измереното време отразява преходите от черно към бяло, но за други този показател е валиден единствено за смяната на нюансите на сивото. Така не се учудвайте, ако някой ви продава 2 ms монитор, който не се различава по нищо от конкурентния 8 ms панел. Трябват маневри на моя свит пазар....

Контраст

Вторият параметър, който ни интересува най-много като геймъри, е контрастът – или колко добро е качеството на картината. Колкото е по-голям, толкова по-плътни и отчетливи са цветовете. В момента стандарт за монитор е 700:1, а за перфектно се приема всичко от 1000:1 и нагоре. Ако не сте професионалист, доста трудно бихте определили разликата между 1000:1 и 1300:1. Някои производители и продавачи обичат да "раздуват" именно този параметър, но той се проверява лесно с един поглед зад монитора. На всеки има пластина с фабричните му параметри. В момента се интегрира във все повече модели технологията Dynamic Contrast Control, която позволява нива от 3000:1 и нагоре.

Големина на пиксела

Колкото е по-малък, толкова по-добре. Иначе изображенията изглеждат ръбато, независимо колко висока е резолюцията ви.

6Tk ADSL

DRUM & BASS

PRESENTED BY:

23.11.2007

LTJ BUKEM & MC CONRAD

/GOOD LOOKING ORGANISATION, UK/

VIARA

/THEODOSII SPASSOV & FRIENDS - BG/

DEADBEAT

/~SCAPE RECORDINGS, CA/

SUPPORT ACTS:

COOH - LIVE (POSITION CHROME, OFFKEY, KUKER, H.M.S.U.) // KONSPIRATOR (H.M.S.U.) // OGONEK (H.M.S.U.) // ACIDTRIP (H.M.S.U.) // MOCKS (H.M.S.U., T-FREE) // TARGY (H.M.S.U.) // EXO (H.M.S.U.) // ERRORBEAUTY (ZVUKED) // SOLARIS (BASSLINE-BG) // SHAMANEZ - LIVE (Z-DIMENSION) //

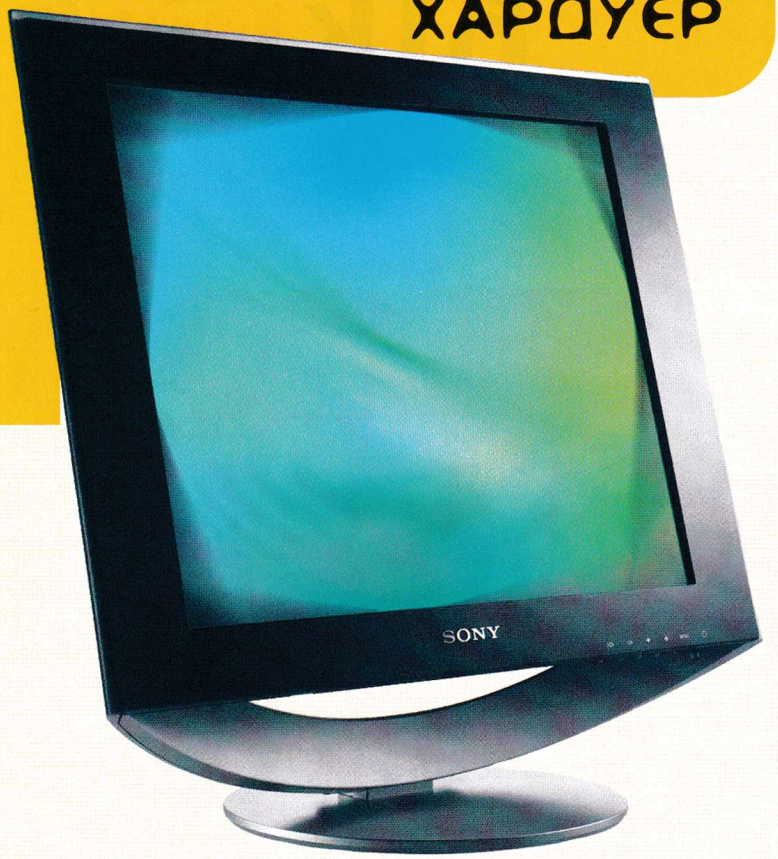
3 ROOMS + MORE DJ'S AND LIVE ACTS TO BE ANNOUNCED ...

TICKETS INFO:

ДО 31. ОКТОМВРИ - 15 ЛВ. (8 EURO) //СЛЕД 01.НОЕМВРИ - 20 ЛВ. (10 EURO); НА ВХОДА - 25 ЛВ. (13 EURO);
КРАЕН СРОК ЗА ПРОДАЖБА - 22.НОЕМВРИ.

ЗА СОФИЯ МАГАЗИНИТЕ: CORPORIDE (УЛ."ХАН АСПАРУХ" 53); VISION (БУЛ."МАРИЯ ЛУИЗА" 55); DUKAN MELOMAN (УЛ."6-ТИ СЕПТЕМВРИ" 7А); BREAKPOINT (УЛ."ГУРКО" 72); ON-LINE И ЗА СТРАНАТА ЧРЕЗ РАЗПРОСТРАНИТЕЛНАТА МРЕЖАТА НА WWW.TICKETPRO.BG - РЕКЛАМНИТЕ ОФИСИ НА ВЕСТНИКАРСКА ГРУПА "БЪЛГАРИЯ"; USITCOLOURS; ТУРИСТИЧЕСКА АГЕНЦИЯ "УСТРЕМ 97"; СУПЕРМАРКЕТИ "ПИКАДИЛИ", МЮЗИК ЦЕНТЪР И ROCK SHOP (ВАРНА); САУНД ГАРДЪН (БУРГАС); МЕДУЗА (ВЕЛИКО ТЪРНОВО); МЛАД ТЕХНИК (СЛИВЕН);

TICKETPRO®
www.ticketpro.bg



Размерът има значение

TFT екраните имат различна система за измерване на диагонала от CRT мониторите. Отчита се само видимата част на дисплея. За да се ориентирате по-лесно, ето сравнение на трите най-стандартни размери:
17" CRT = 15" TFT
19" CRT = 17"-18.4" TFT
21" CRT = 19"-20" TFT
В момента в България се предлагат всякакви модели. Стремете се към 17- или 19-инчов TFT монитор. Огледайте се и за широкоекранни модификации. Така например във възход са различни модели с 20, 22 или дори 24 инча диагонал, като цената им е сравнима с тази на някой 17-инчови от само преди година.

Резолюция

Резолюцията е броят на точки (пиксели) по хоризонтал и вертикал, съставящ изображението на монитора. Всички TFT дисплеи имат определено количество пиксели, съставящи течнокристалната им матрица. За това всеки един монитор има "фиксирана" резолюция на която работи оптимално. Въпреки че може да се сменя резолюцията, не е препоръчително. И дори тогава той може да показва по-малки резолюции, но не и по-големи.

15" - 1024 x 768
17" - 1280 x 1024
19" - 1280 x 1024
19" WS - 1440 x 900
20" - 1600 x 1200
20" WS - 1680 x 1050
22" WS - 1680 x 1050
24" WS - 1920 x 1200

Съотношение (Aspect Ratio)

Диагоналът на екрана се изчислява простичко, но не винаги разстоянието между пикселите е еднакво и размерът е стандартен за резолюцията си. Съотношението се измерва, като се вземе количеството на вертикалните с това на хоризонталните пиксели. Така например 20 или 21-инчов дисплей с резолюция 1600x1200 е със съотношение 4:3 (стандарт за CRT мониторите). 17 и 19-инчовите модели с резолюция 1280x1024 реално предлагат съотношение 5:4. А набиращите все повече популярност в момента дисплеи в Wide Screen (WS) формат имат съотношение 16:10. Преценете кой от двата формата ще ви е по-удобен. Не винаги WS означава по-добре. За момента някои игри го поддържат, но не всички. Представете си каква мъка е да си разхождаш мишката по двойно по-голяма площ в напечена StarCraft битка.

Ъгъл на видимост

Когато играете, вие сте сам и точно срещу монитора. В този случай виждате картината добре. Но ако кривнете леко вляво или в дясно, картината започва да се променя - цветовете и контраста избледняват, черното и сивото започват да доминират изображението. Което, както се сещате, не е особено приятно, особено ако искате да се облегнете по-удобно или да гледате филм с приятели. Този параметър е ключов фактор при избора ви на монитор - представете си, че мониторът е транспортир, в центъра му е нулата, а вие сте скалата. Заставайки при прав ъгъл (0 градуса - точно срещу монитора), картината трябва да е блестяща. До 15-я градус е възможно контрастът малко да падне, но спокойно - трябва да можете да разчитате текст и да виждате картина до 80-я градус. Ако усетите значима разлика още в диапазона 5-15 градуса, сменете предпочитания модел и търсете по-добър.

Практичен съвет

Когато купувате монитора си, задължително поискайте да го разопаковат пред вас и да го включат. Огледайте го внимателно на тъмно син (или кафяв, всички топли цветове са удобни) за всякакви линии, избледняващи или усилени цветове и артефакти по матрицата. Изгорелите пиксели се проверяват най-добре с чисто бял екран. Проверете точно какви са условията на гаранцията. Дори един изгорял пиксел е от значение и е нормално да поискате моментална замяна на монитора. Същото е като с bad sector-ите при хардовете - дори един в началото означава много проблеми след това. Проверете и жаковете за PC и захранващия кабел, макар и рядко има шанс да става лош контакт - поискайте нов монитор, ако случаят е такъв.

Личен съвет

Когато купувате видеокарта - инвестирате в удоволствие, когато купувате монитор - давате пари за здравето си. Вие преценете кое ви е по-важно, но ако имате ограничен бюджет, е по-добре да спестите от всичко друго, но не и от монитор.

TURBO-X DOMINUS GN77-225

Сложно начинание е да направиш лаптоп, който наистина да става за гейминг. Или видеокартата няма да е на ниво, или процесорът ще е от по-евтините... Ако в "марков" преносим компютър пък се набута всичко необходимо, то ще е на цена, от която да ти се завие свят. Не че TURBO-X DOMINUS GN77 може да мине в графата "евтин", но в сравнение с конкурентните предложения може да спести стотици, дори хиляди.

Машината е наточена по отношение на всеки от основните параметри. Предлага се с Core 2 Duo T7300 процесор, 200GB-ов диск и 2 гигабайта DDR2 RAM. Основният инструмент за игрите обаче е GeForce 8700, най-добрата за момента видеокарта за лаптопи на nVidia, с 512MB собствена памет. На този фон бързите тестове с програми за определяне на производителността на ноутбука очаквано показаха доста прилични резултати.

DOMINUS не е малък по размери. Причина за това е 17,1-инчовият дисплей, с WUXGA резолюция. За непросветените въпросното петбуквено означение се равнява точно на 1920x1200 линии и представлява широкоформатната версия на пълния HD стандарт. Едва ли ще ползвате чак такава разделителна способност за игри, но пък е незаменима при разглеждане на картинки и едновременно подреждане на няколко прозореца на десктопа. Контрастът също е на ниво, но се забелязва определено избледняване по отношение на ъгъла на видимост. Спорно е дали в случая това е от значение, защото все пак лаптопът си е персонално устройство, предвидено да се гледа главно фронтално. Ако не ви харесва - има DVI и S-Video за връзка към външен монитор или телевизор.

Клавиатурата е пълна и с numpad, както може да се очаква от модел с такива размери. Клавишите са меки и има бързи бутони за достъп до електронната поща, браузъра и офис приложенията.

Сред скритите в кутията екстри са DVD писачка, Wi-Fi и Bluetooth, както и вградена в корпуса 1,3-мегапикселова камера за видео комуникация.

DOMINUS GN77 се продава без операционна система, което неминуемо се е отразило и на цената. В същото време това си е глътка въздух за недолюбващите Vista, като вземем предвид, че напоследък се появяват само машини в комплект с новата, но възтежичка версия на Windows.

TURBO-X DOMINUS GN77-225 се продава за 3199 лв.

Със съдействието на Plesio Компютърс

NOKIA 6110 NAVIGATOR

Navigator-ът на Nokia е добре замислена концепция за комбиниране на мобилен телефон с GPS устройство. За разлика от повечето смартфони този слайдър е сравнително компактен. Софтуерният пакет на Route 66 осигурява функционалност, аналогична със специализираните устройства за позициониране. Това включва и карта на нашия регион, въпреки че последната се изчерпва с подробна схема на улиците в Столична община, транзитните пътища през Републиката и местоположението на няколко по-големи града. Ако се намирате в София обаче, ще можете да зададете търсене на адреси и автоматично генериране на маршрути. Програмката работи точно и дори взима под внимание често променящите се еднопосочни улици в града.

Ако се придвижвате с кола, ще ви хареса и възможността за гласова навигация и прочитане на приходящите кратки съобщения с машинно-генериран глас. Второто, разбира се, само на английски. Както повечето от последните GPS-и, и този поддържа триизмерен режим на проследяване и търсене на близки забележителности и обекти, като хотели, магазини, автосервизи (показаха се такива и в София!).

Трябва да внимавате и с лекия бъг в регионалните настройки. Картата работи на български, но за целта от настройките и трябва да се зададе "автоматичен" език. Иначе ще има да се чудите защо всички обекти се казват "Laibach". Изглежда програмистите са фенове на индъстриал-метъла или просто са словенци (така се нарича Любляна на немски)...

Като цяло обаче 6110 се показа в тестовете като доста въодушевяваща джаджа, съчетаваща в себе си най-значимото от актуалните технологии. Апаратът е 3G, работи с операционна система Symbian, с S60 3.1 пакет, има офиспрограми, браузър с Flash Lite, електронна поща, втора камера за видеоразговори, Bluetooth, mini USB, режим "полет". 2,2-инчовият дисплей също грабва окото с впечатляваща просветка и цветове. Задължителната вече за всеки нормален телефон вградена камера е 2-мегапикселова. Пълна мистерия обаче е липсата на автофокус... може би единственият истински недостатък.

Nokia 6110 Navigator се продава за около 850 лв.

Със съдействието на JEFF

CANYON CN-VS1 VOIP CONFERENCE STATION

То си е казано в самото заглавие. CN-VS1 е нещо като устройство за свободни ръце, но за домашното PC. Най-вероятно е могло да се получи и по-малко, но формата на стилизиран диск би трябвало да пасне по-добре на претенциозните юзъри. Целта му е да замени слушалките с микрофон при комуникацията през Skype или подобните програми за аудио чат. Особено когато желаещите да се включат в разговора са повече от един в стаята. Вградените 1,5W-ов говорител и обемен микрофон са достатъчно чувствителни за тази цел. Свързването към компютъра пък е само през USB, което улеснява инсталацията и разширява максимално възможностите за употреба. Върху панела са разположени и бутони за контрол на силата на звука, повикване на контакт, затваряне и изключване на микрофона. Допълнително е оставен USB вход за по-удобното включване на външни устройства, например web-камера. Ако решите да сте по дискретни, пък винаги можете да използвате станцията със старите си слушалки, за които е предвидено още едно гнездо.

CANYON CN-VS1 VoIP Conference Station се продава за около 65 лв.

Със съдействието на Asbis България

LOGITECH CORDLESS DESKTOP WAVE

Обикновено с "geckmon" Logitech маркират комплектите от мишка и клавиатура и в случая става дума точно за подобна комбинация. Те са безжични, и работят с по 2 АА батерии. Мишката тук обаче се явява не повече от притурка към окомплектовката на актуалното нестандартно попълнение в света на компютърните клавиатури а.к.а. Wave. Не за пръв път виждаме схема на подреждане на копчетата, различна от познатото, но сега от компанията са се постарали да измислят нещо смислено. В няколко компонента. Първо е дъговидната ориентация на редовете, така че пръстите да попадат под правилния ъгъл върху бутоните. Тук нямаме претенции - при при писане е по-удобно и е далеч по-функционално от разделянето на клавиатурата на две, което сме виждали при други модели. След това за дланите е предвидена поставка с гумирано покритие, омекотяваща натиска. Накрая, голямата изненада: самите копчета следват вълнообразна линия във височината си, създавайки вълнообразен профил на устройството. Така се образуват по-ниски зони точно там, където нормално бихме поставили двете си ръце. Това сигурно е от голяма полза на хората, пишещи по десетопръстната система, но аз така и не се научих да ползвам повече от шест-седем пръста при въвеждане на текст. При гейминг е друго. По същата логика е направен и nitrad-ът, а пък четирите стрелки са с вертикален наклон, образувайки нещо като бабуна.

Клавиатурата изобилства и на допълнителни копчета, като надстройката за контрол на мултимедията и такива за мащабиране на работния плот или стартиране на приложения. Сред тях shortcut-а за калкулатора над панела с цифрите също е свежа идея... само пари да има да има да пресмяташ.

Logitech Cordless Desktop Wave се продава за около 185 лв.

Със съдействието на Logitech

OLYMPUS SP-550UZ

Да имаш фотоапарат с 18-кратно оптично приближение е изкушаващо. Особено в комбинация с готина съседка, която не обича плътните пердета. Olympus SP-550UZ в момента е един от малкото модели на световния пазар, който предлага подобни възможности, що се отнася до любителско оборудване. Апаратът е със сравнително стандартен за "ultra-zoom" класа дизайн, с удобна ръкохватка. Дисплейът е 2,5-инчов, а бутоните са разположени точно там, където очакваш. Сред функциите му се откриват куп настройки и предварително зададени режими на снимане. Поддържа се RAW формат и видео във VGA резолюция. Най-интересното в устройството обаче е, че наистина успява да фокусира при максимален зум, без да ползвате статив. Разбира се, това не става всеки път и е в пряка зависимост от майсторството на снимащия и външните условия.

Факт е обаче, че вграденият стабилизатор на изображението сработва. От друга страна, очевидно все още има и неща за изглаждане, ако желаете перфектни снимки на толкова далечни обекти. Такива са по-бавното фокусиране и видимият шум при разглеждане на снимките в реалната им 7-мегапикселова резолюция. От друга страна, ако общината продължава да смята, че сгради, отстоящи на един метър една от друга са изцяло законни, май скоро няма и да има нужда от ползването на подобни инструменти за задоволяване на папарашките потребности.

Olympus SP-550UZ се продава за 789 лв.

Със съдействието на "Амперел"

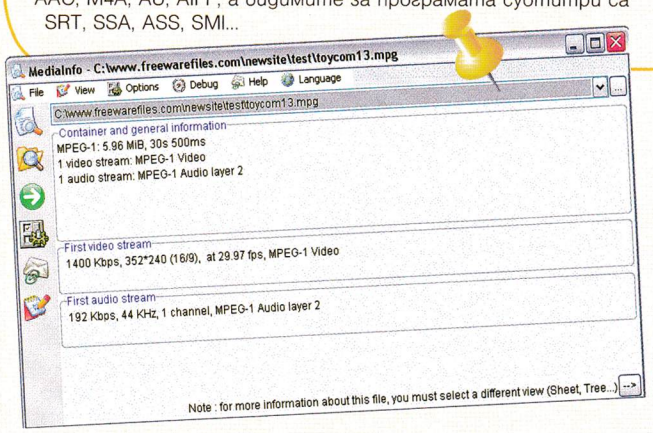
Пеню Дачев

Best Free Soft 11/2007

MediaInfo

Version: 0.7.5.3
Size: 1.38MB
Site: http://mediainfo.sourceforge.net/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Този софт измъква от аудио, видео и дори субтитри ЦЯЛАТА информация, за която знаете и/или дори и не подозирате! Ако изберете DVD файл, ще видите името му, автора, режисьора, датата, дължината, кодека, пропорциите и големината, fps и битрейт, както и честотата на семплиране на аудиото, колко канала има, езика и още една камара информация за него! Поддържаните формати са MKV, OGM, AVI, DivX, WMV, QuickTime, Real, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, VOB, кодеците са DivX, XviD, MSMPEG4, ASP, H.264, AVC, за аудио се четат OGG, MP3, WAV, RA, AC3, DTS, AAC, M4A, AU, AIFF, а видимите за програмата субтитри са SRT, SSA, ASS, SMI...



CrystalDiskMark

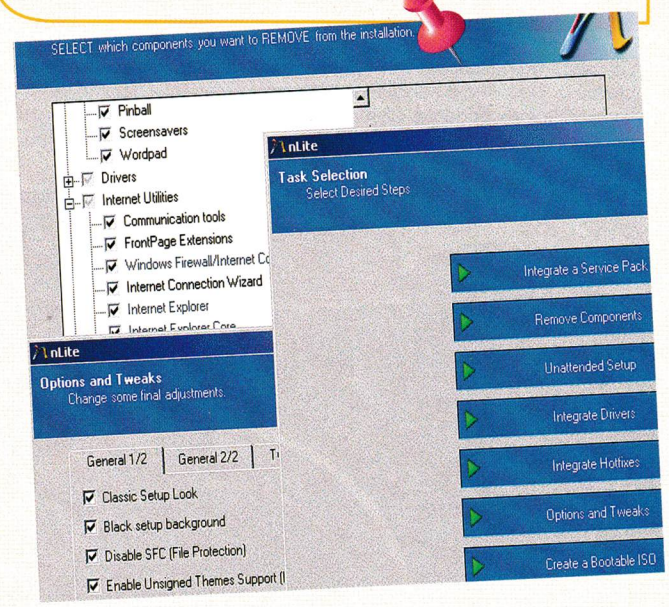
Version: 1.04d
Site: http://crystalmark.info/
Size: 300 KB
OS: Win 98/ME/2K/XP/2K3/Vista

CrystalDiskMark е малка програмка, която след тест/ове ви дава индекс за вашия харддиск. Тестовете са за бързина и на базата случайно писане и четене по него на файлове с определена големина (4KB до 512KB). Полезно е, защото може да добиете представа дали е бърз или бавен дискът ви в сравнение с други марки и модели. А както знаем, колкото е по-бърз, толкова по-добре и лесно се работи на компютъра.

nLite

Version: 1.4
Site: http://www.nliteos.com/
Size: 2.44 MB
OS: Win 2000/XP/2003

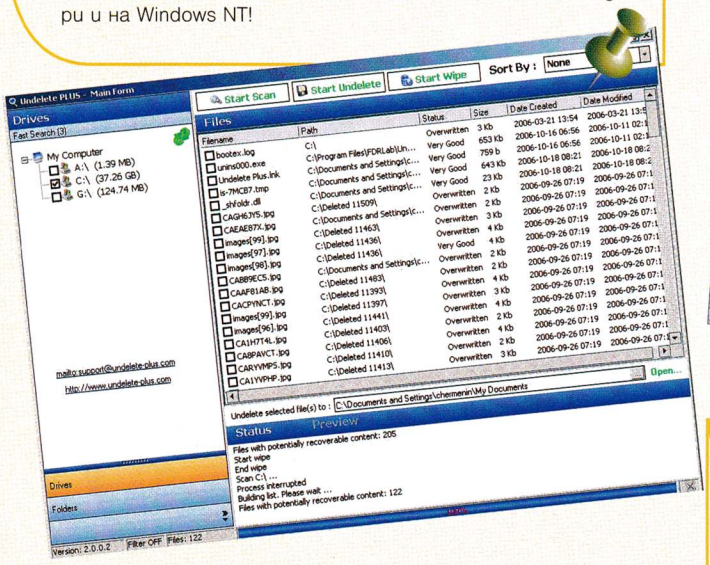
Благодарение на nLite може да премахвате ненужни и излишно отежняващи системата ви части. Подгответе си инсталация без нежеланите компоненти (която може да тествате като запишете CDRW) и ако я оцените като полезна, направо я драснете и си я инсталирайте. Компонентите, които премахва, са Media Player, Internet Explorer, Outlook Express, MSN Explorer, Messenger и други подобни и не много популярни по нашите ширини джунджурии, напъхани из Windows с неособено ясна идея. Проблем може би ще е, че изисква Microsoft .NET Framework 2 или 3, но те се инсталират за пет-шест минути от Интернет и то без проверка за идентичност на вашето копие на Windows.



Undelete Plus

Version: 2.93
Site: http://www.undelete-plus.com/
Size: 1.06 MB
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Традиционна система, на която да не се е затрила супер необходима папка или файл по небрежност на потребителя, няма. Ако сте с майкрософската операционна система, имате късмет - Undelete Plus възстановява изтрити папки и файлове дори и при триене с Shift! Работи не само с харддискове, но и с флопита (ако още имате такива), както и с флаш памети. Поддържат се FAT12/16/32, NTFS/NTFS5 плюс всички видове карти за камери и телефони - CompactFlash, SmartMedia, MultiMedia и Secure Digital cards и т.н. За щастие на потребителите на по-стари версии на Windows, освен това работи и на Windows 2000, Windows XP и Windows 98, Windows ME, та дори и на Windows NT!



Wink

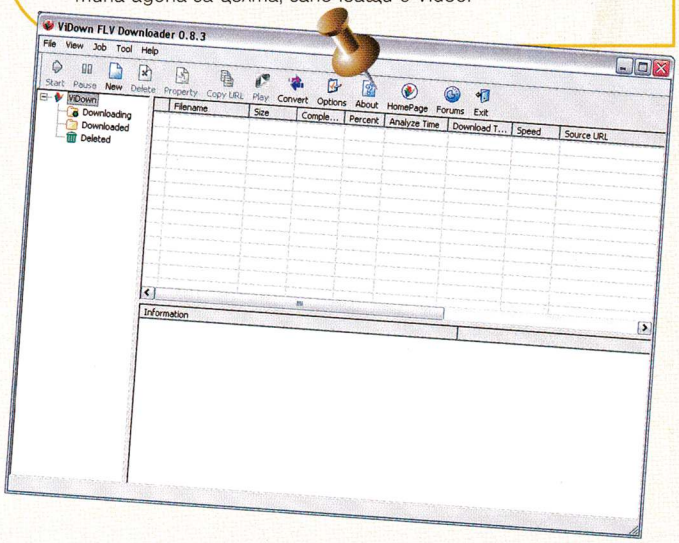
Version: 2.0
Site: http://www.debugmode.com/wink/
Size: 3.08 MB
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Wink е програма за правене на уроци и презентации, подобно на PowerPoint от MS Office и Impress от Open Office. Принципът на работа е сходен с тях, но предимствата му са много - като се започне от големината (само 3.8 MB срещу 203 за Power Point и 55 за Impress), лекотата и гъвкавостта, с която се работи на него, поддръжката на флаш за изходен формат (готовите файлове се гледат направо с уеббраузера на произволен компютър и с произволна операционна система) и се стигне до многото езици на интерфейса (без български за жалост) и за капак - е напълно безплатен. Поддържат се де-що има мултимедия - видео, аудио, запис на глас от микрофон, както и драг и дроп, прихващане на екрани (с вграден кепчър)... Освен флаш за изходен формат може да прави .exe (за PC потребителите) и pdf за разпечатване на принтер.

ViDown FLV Downloader

Version: 0.8.3
Size: 643KB
Site: http://www.vidownonline.com/
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP

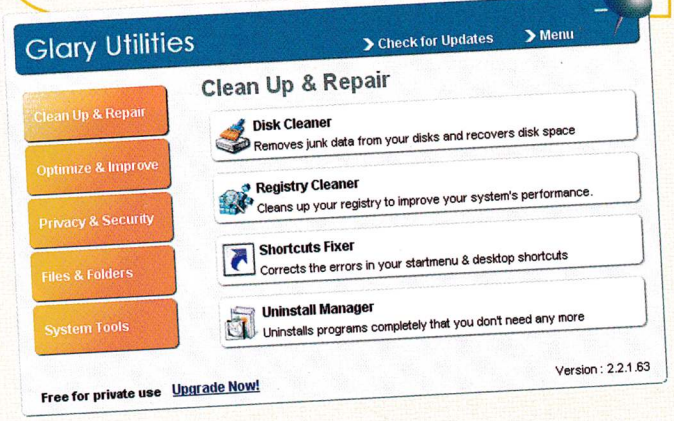
ViDown е правена с идеята да свалите, гледате и конвертирате файлове от сайтове като YouTube, Myspace, Google Video, Metacafe и още над 30-ина подобни сайтове. Всичко става супер лесно: инсталирате програмата и тя кротко си седи долу дясно до часовника Правите copy и paste в нея на линка и тя го сваля и пожелание конвертира до .wmv. Интегрира се с интернет експлорера, но за жалост не и с FireFox. Но пък за него има поне десетина адона за целта, започващи с Video.



Glary Utilities

Version: 2.3.1.92
Size: 4.90MB
Site: http://www.glarysoft.com/gu.html
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

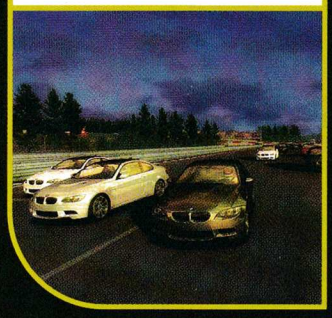
Тази програмка е писана с цел оптимизиране на компютър с инсталиран Windows на него. Разделен е на пет секции: почистване и поправки на системата, оптимизиране и подобряване на работоспособността й, частни дела и сигурност, файлове и папки и системни тулове. Всяко от тези менюта изпълнява точно това, за което е правен, с лекота, бързина и като цяло програмата е с много готин и лесен интерфейс.



ЦЕЛИ ИГРИ

BMW M3 Challenge

Безплатен рали симулатор, създаден да популяризира новия модел BMW M3. Ако искате да научите нещо повече за него, прочетете подробното му представяне на стр. 38.

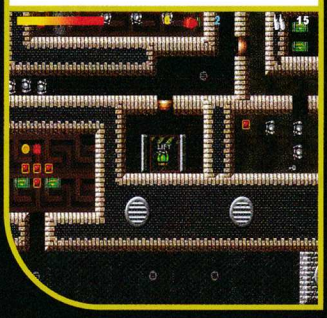


Lethal Judgment 4

Хаотичен космически шутър с отлична графика. Какво повече може да очаквате от подобна игра, освен много, много екшън. Стреляйте на воля!

Into the Eagle's Nest

Втората световна война е във вихъра си. Влезте в Орловото гнездо – замък, използвана от нацистите като затвор – и спасете колкото се може повече войници.

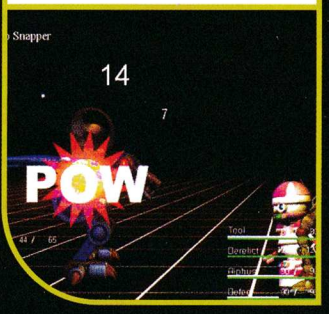


Prytorian Defender

Триизмерна стратегия, в която ще трябва да построите свои собствени кули, които могат да се подобряват с различни ъпгрейди, и да отблъснете постоянно прииждащите към вас противници.

The Desolate Room

Екшън-ролева игра, в която ще поемете управлението на малка кафе-машина, която събира яйца. Звучи налудничаво, нали? Геймката обаче определено не е горчива като кафе без захар, опитайте я.



Rocket Racer

Страхотен летателен симулатор с добра графика и много възможности, в която ще се качите на цял самолет и ще се впуснете в луди надпревари с противниците ви.

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

KONAMI

ФЕНОВЕТЕ ГО ОБИЧАТ, ПРОФЕСИОНАЛИСТИТЕ ГО ИГРАЯТ

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

www.konami-pes2008.com

ПУЛСАР ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТАНАБЪЛГАРИЯ www.pulsar.bg

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE | XBOX 360 LIVE | PLAYSTATION 3 | PSP | NINTENDO DS lite

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
(C)2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

обади се от стационарен телефон

09004 1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

SMS на номер

1710

WAP. GSMZABAVA. COM

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
213480	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	684258	725296
		ЗВЕЗДА	684259	725297
	50 CENT	CANDY SHOP	684260	725298
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	684261	725299
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	684262	725300
	AVRIL LAVIGNE НОВО!	GIRLFRIEND	684263	725301
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	684264	725302
	BEYONCE feat JAY Z НОВО!	UPGRADE U	684265	725303
	HOLLY DOLLY ХИТ!	DOLLY SONG	684266	725304
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	684267	725305
	MIKA НОВО!	RELAX,TAKE IT EASY	684268	725306
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	684269	725307
	RIHANNA	UMBRELLA	684270	725308
	SHARAM НОВО!	PARTY ALL THE TIME	684271	725309
	SUNRISE AVENUE	FAIRYTALE GONE BAD	684272	725310
213481	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	465183	725311
213482	АНЕЛИЯ И МИРО НОВО!	ЗАВИНАГИ	465184	725312
213483	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	465185	725313
213484	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	465186	725314
	БОРИС ДАЛИ	ЛЪЖЕШ	465187	725315
213485	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	465188	725316
213486	ГЕРГАНА	UNA PASION	465189	725317
213487	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	465190	725318
213488	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	465191	725319
213489	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	465192	725320
	ПРЕСЛАВА	НИЩО ДРУГО	465193	725321
213490	СОФИ И УСТАТА НОВО!	ДИВА ЛЮБОВ	465194	725322
213491	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	465195	725323
213492	СОФИ И УСТАТА	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	465196	725324

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

725325	Yoda- Message from the dark side	Бебе	725340
725326	Хей секси, вдигни си телефона	Оргазъм	725341
725327	Ей сладур, телефонът ти звъни	ЖИГ- ТАК	725342
725328	Колега, бихте ли го вдигнали ?	Весела муха	725343
725329	Имате ново съобщение ерo	Яки барабани	725344
725330	Айде бе,муцка, вдигни го !	Разстройство	725345
725331	Аз съм твоя телефон хит!	Къде е батко?	725346
725332	Говори Бай Брадър хит!	Баба псува ЯКО.	725347
725333	ПОлицейска сирена	Ставай слънчице	725348
725334	Къде си бе, играч ?	Флинстон на Виагра	725349
725335	Ало,ало, ало мило	Напушено циганче :)))	725350
725336	I love you, baby !	Кажи баба "Thank you"	725351
725337	Флинстон	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	725352
725338	Бай Тошо	Кво става бе , глупаци?	725353
725339	Гном	Теменужкеее, ела дай ...	725354

JAVA ИГРИ

НОВО! BLITZ Battle of Britian

Пилотирай своя изтребител и унищожи вражеските кораби и самолети

213498 SonyEricsson, Siemens, Nokia, Samsung, Motorola

213499 Подкарай военния джип и среляй наред. Събирай боеприпасите по пътя си, за да останеш в играта.

213500 Класическа игра за състезание с мотори на писта.Трябва да станеш първи, за да се класираш за следващото състезание.

213501 Изграждай и пази своята империя. В тази игра ще разбереш колко добър стратег си.

213502 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през пъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

213503 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!

213504 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

213505 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!

213506 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

213507 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

213508 Добре познатата игра от компютрите Worms.

213509 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

213510 ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ...

213511 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

213512 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! ХИТ

213513 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

213514 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

213515 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дръпаш стола Време е за твоята награда ... :)))

213516 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!

122451 122452 122453 122454 122455 122456

122457 122458 122459 122460 122461 122462

122463 122464 122465 122466 122467 122468

122469 122470 122471 122472 122473 122474

122475 122476 122477 122478 122479 122480

122481 122482 122483 122484 122485 122486

122487 122488 122489 122490 122491 122492

122493 122494 122495 122496 122497 122498

ВИДЕО

213493 ЕЗ ДА

213494 ЖИЛОПОТАМ

213495 МОНИКА

213496 ЛИЛИТ

ВИДЕО

213497 ЕВА

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши къде на изображения продукт и добави индекса на GSM-а тип: Пример: 12345 N | Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /ЛТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

★ ВАЖНО! За получаване на поръчките от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2.40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 09004 1710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Продукцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

JAVA ИГРИ

KISS KISS НОВО!

Целувай устните докато експлодират. Целта е да създаваш комбинации,за да получиш повече шансове за целувки.

213517 SonyEricsson, Siemens, Nokia, Samsung, Motorola

213518 НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

213519 Бедствие разделя Европа на две! Бандите се борят за надмощие. От твоите качества зависи изхода на титаничния сблъсък!

213520 Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий ги! Гъбни секси мацките! Твои са!

213521 Ордите на тъмниката заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да издържат на напора зависи само от теб ...

213522 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

213523 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

213524 Детската ти мечта вече е ралност! Управлявай сложната мрежа от влакови композиции ...

213525 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

213526 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

213527 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

213528 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

213529 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

213530 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

213531 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

213532 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

213533 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

213534 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat

213535 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!